

S.T.A.L.K.E.R. – РАДИОАКТИВЕН, ВООРУЖЕН И ОЧЕНЬ ОПАСЕН...
№07(07), ДЕКАБРЬ 2002
COMPUTER GAMING
Russian Edition
ЭКСКЛЮЗТВНЫЙ PLAY TEST!
Age of Mythology
Новая (и последняя?) великая real-time strategy game...
СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ
Внутри QuakeCon
За кулисами самой большой LAN-тусовки
Big-Time Reviews
Medieval: Total War
Icewind Dale II
Недетские Гонки
Код доступа: Рай
The Sims: Unleashed
Стратегии победителей
для лучших игр года:
WarCraft III
Icewind Dale II
DAoC – часть 2
ISSN 1683-4739
(game)land
10 ЛЕТ 2002
№07(07), ДЕКАБРЬ 2002



Самый лучший папа в нашем классе

Недавно я был на вечере в школе своего сына. Сейчас он в третьем классе, и с каждым годом его учеба доставляет мне все меньше и меньше хлопот. Чтобы заставить его сесть за уроки, не требуется ни угроз, ни принуждения. Достаточно сказать: «Джулиан, если ты закончишь домашнюю работу до 8 часов, то я разрешу тебе поиграть в *RollerCoaster Tycoon* до 9 или даже до того момента, когда мама позовет тебя в кровать». И мальчик с головой углубляется в занятия...

На школьном вечере мы с женой сидели за его партой, и я обнаружил журнал своего сына, который учительница рекомендовала нам прочитать. Оказывается, в первый день занятий детей попросили написать, что они ждут от учебы в школе. И мой сын написал: «Я хочу быть хорошим учеником, чтобы потом поступить в колледж и стать дизайнером видеоигр».

Жена посмотрела на меня и улыбнулась, увидев, как я просиял. Хотя сам я никоим образом не являюсь игровым дизайнером, желание сына работать в игровой индустрии принесло мне чувство глубочайшего удовлетворения. Впрочем, чему здесь удивляться? Что странного в том, что 8-летний мальчик мечтает стать разработчиком игр? Я знаю, с каким нетерпением он ждет очередного похода в мой офис, где сможет бесконтрольно играть в любые игры и доставать всех редакторов. Каждый день, когда я прихожу с работы, дочка бежит мне навстречу, чтобы обнять и поцеловать, а сын, не отрывая взгляд от экрана компьютера, кричит: «Ты принес мне какую-нибудь новую игру»?

Что странного в том, что 8-летний мальчик мечтает стать разработчиком игр?

А несколько недель назад произошел такой случай. Я, как всегда, привел сына в школу, и вдруг к нам подошел его одноклассник и обратился ко мне: «Джулиан говорит, что ты работаешь в журнале *Computer Gaming World*. Это правда?»

«Да», – ответил я.

«А каким героем ты играешь в *Diablo II*?»

Я был потрясен и не сразу нашелся, что ответить. «Э-э... – пробормотал ваш покорный слуга, – на самом деле, я не большой фанат *Diablo II*. В основном, я играю в спортивные игры типа *Madden* или *Counter-Strike*».

«*Counter-Strike* – рулез!» – ответил одноклассник Джулиана и умчался в класс.

Придя в то утро на работу, я первым делом проинсталлировал *WarCraft III*. Да, я не очень люблю подобные игры, но если я хочу и в дальнейшем сохранить за собой славу «самого лучшего папы в классе Джулиана», то должен знать, во что играют современные дети.

Уильям О'Нил
Технический редактор

РЕДАКЦИЯ В США
Главный редактор **Джефф Грин**
Редактор **Кен Браун** (Read Me, CD-ROM)
Ведущий редактор **Дана Джонгеваард** (Gamer's Edge)
Технический редактор **Уильям О'Нил** (TECH)
Редактор раздела Reviews **Роберт Коффей** (RPG, Strategy)
Редактор раздела Previews **Том Прайс** (Sims, Sports)
Редактор раздела прохождений и Специальных репортажей **Тьерри Нгуен aka Scooter** (Action, Features)
Литературный редактор **Дженнифер Вулф**

ЖУРНАЛ №1 О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



ISSN 1683-4739

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год

07(07), декабрь 2002

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор **Сергей Лянге** serge@cgw.ru
Зам. глав. редактора **Олег Лебедев** losik@cgw.ru
Зам. глав. редактора **Лев Емельянов** lev@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Юрий Левандовский** (CD) cd@cgw.ru
Корректор **Юлия Барковская** july@cgw.ru

ART
Арт-директор **Серж Долгов**

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: letters@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Менеджеры
Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095)292-3908, 292-5463;
факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ

ООО «Гейм Лэнд»
117526, г. Москва,
Пр-кт Вернадского,
д. 105

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов

Финансовый директор
Борис Скворцов

ЗАО «СК Пресс»
1109147, Москва,
ул. Марксистская, 34
корп. 10

Генеральный директор
Леонид Теплицкий

Издательский директор
Евгений Адлеров

Издатель
Николай Федулов





Журнал «**Computer Gaming World Russian Edition**» издается по лицензии **Ziff Davis Media, Inc.** 28 East 28th Street, New York, NY 10016, US

Типография
OY **ScanWeb**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 30 000 экземпляров

Цена свободная



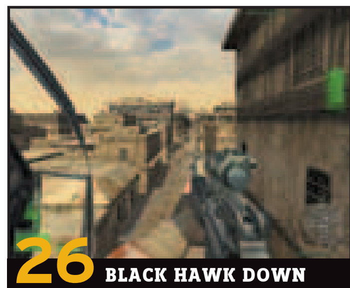
№07(07) ДЕКАБРЬ 2002

Зевс зажигает!

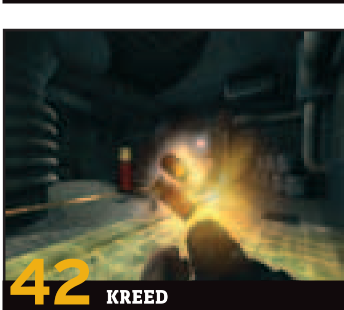
ИЛЛЮСТРАЦИЯ НА ОБЛОЖКЕ ДЕВИДА ЧЕРРИ

Ubi Soft делает попытку реанимировать «шутер от первого лица».

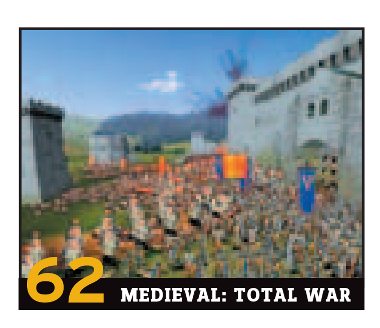
56 XIII
Французский комикс превратился в шутер на технологии cel-shading.



26 BLACK HAWK DOWN



42 KREED



62 MEDIEVAL: TOTAL WAR

Previews

Reviews

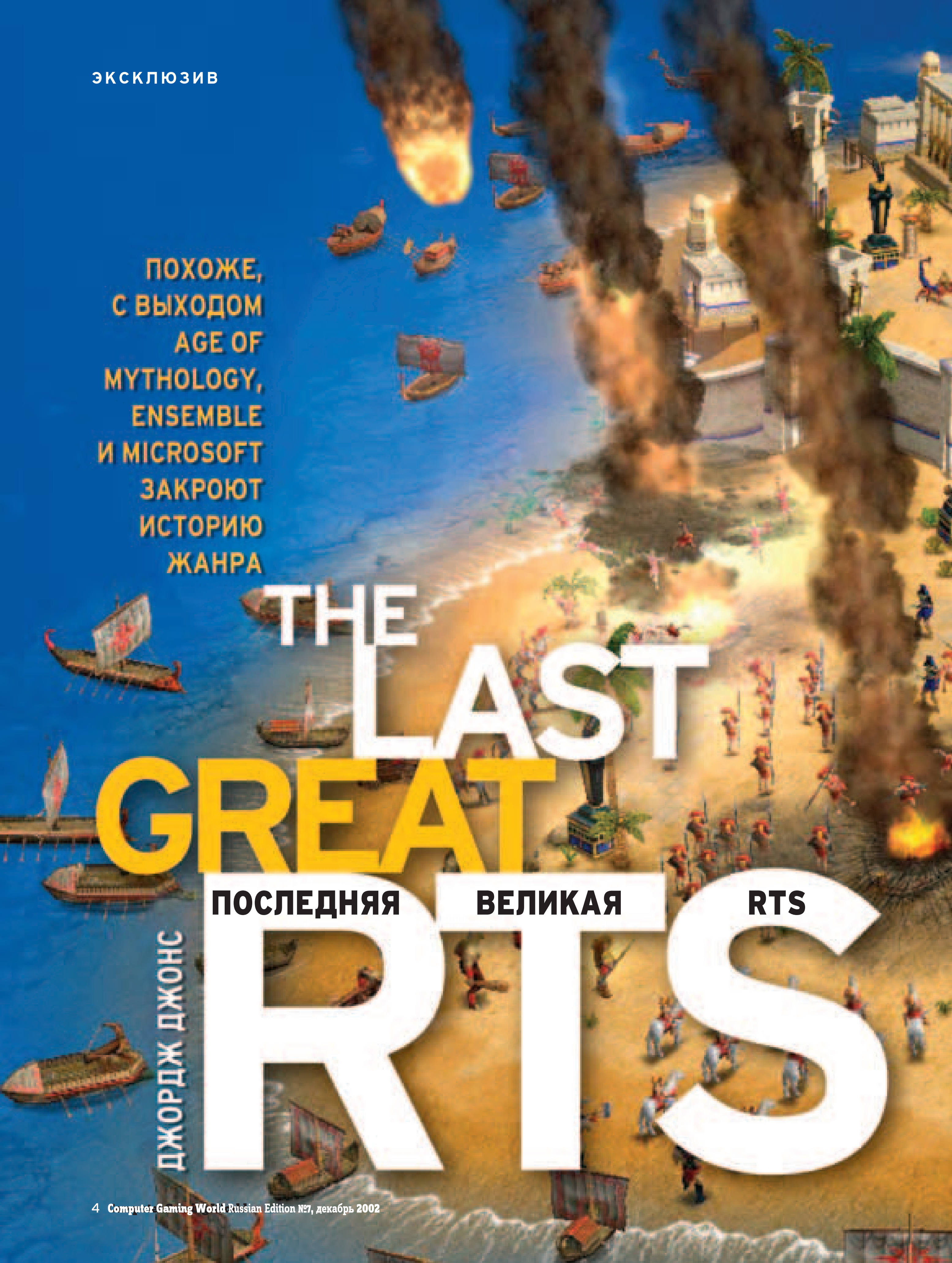




60 НЕДЕТСКИЕ ГОНКИ
Радиоуправляемый беспредел.



46 S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST
Радиоактивен, вооружен и очень опасен...



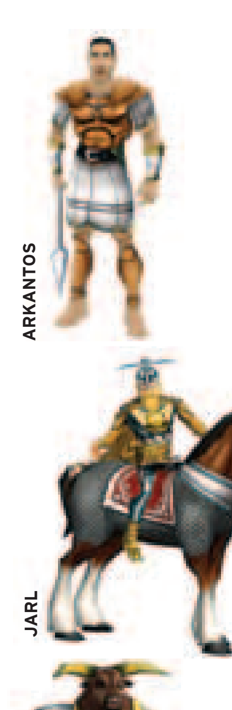
ПОХОЖЕ, С ВЫХОДОМ AGE OF MYTHOLOGY, ENSEMBLE И MICROSOFT ЗАКРОЮТ ИСТОРИЮ ЖАНРА

THE LAST GREAT RTS

ПОСЛЕДНЯЯ ВЕЛИКАЯ RTS

ДЖОРДЖ ДЖОНС


APOLLO
ZEUS
RA



На самом деле, у нас есть определенные опасения по поводу этой игры. И чуть позднее мы к ним еще вернемся. Но сейчас мы хотим, чтобы вы знали: *Age of Mythology* удалось настолько сильно приблизиться к идеальному образу «совершенной RTS», насколько это еще не удавалось (и, скорее всего, уже никогда не удастся) ни одной другой стратегии.

Сидящие в Далласе кудесники из компании Ensemble включили в *Age of Mythology* одиночную кампанию, которая по накалу страстей и интересности ничем не уступает знаменитому мультиплееру *Age of Empires*. В результате миллионы геймеров, не любящие сетевые баталии и предпочитающие сражаться против AI, наконец-то поймут, КАКОЙ должна быть настоящая современная RTS. А добавив в игру богов, мифических существ и чудеса, ребята из Ensemble сделали принятие каждого решения по-настоящему сложным и ответственным делом, порой требующим неплохих знаний мифологии различных народов.

Приступая к разработке своей третьей игры, авторы прекрасно понимали, что именно наш брат ждет от них после выхода двух великолепных серий *Age of Empires*: масштабных, стремительных битв, протекающих с переменным успехом, специальных юнитов, множественности путей, ведущих к победе. Ну и сюжета, разумеется…

Вот список фишек, выгодно отличающих *AOM* от обеих частей *AOE*, да и вообще от всех остальных риал-тайм стратегий:


Масштабные яростные битвы – фирменная фишка риал-тайм стратегий от Ensemble.

МГНОВЕННОЕ ПОГРУЖЕНИЕ: С места в карьер *Age of Mythology* демонстрирует потрясенному игроку оба свои важнейших козыря – динамику и сюжет. Бешеный круговорот не ослабевает ни на секунду. Игра с самого начала, без какой-либо подготовки (занудный туториал – не в счет) заставляет вас пройти через несколько весьма непростых сражений – верный знак того, что напряженный ритм не замедлится до самого конца. И это действительно так…

СИЛЬНЫЙ ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ: По словам представителей Ensemble, на этот раз авторы уделили основное внимание именно однопользовательской кампании. *Age of Mythology* обладает увлекательным сюжетом, соединяющим все уровни воедино и

БОГИ И МОНСТРЫ

Наличие особых мифических юнитов – одна из самых классных фишек *Age of Mythology*. Они значительно эффективнее обычных пехотинцев и лучников, и со временем вы заметите, что все больше и больше используете этих экзотических бойцов, – главное, как следует разобраться в их свойствах и способностях. Вот несколько наших любимцев.



TURTLE

Эти бронированные существа обладают отменным здоровьем и могут быстро уничтожать вражеские корабли. **Сражаются за Египтян.**

COLOSSUS

Медленно передвигающийся гигант, способный лечить себя, поедая деревья и запасы золота. Пошлите несколько таких чудищ громить вражеский лагерь и наслаждайтесь воплями ужаса противника, когда Колоссы будут уничтожать и его войска, и ресурсы. **Сражается за Греков.**



HYDRA

Уничтожая вражеских юнитов, Гидра отращивает дополнительные головы. Три головы – утроенный урон противнику. РУЛЕЗ! **Сражается за Греков.**


Видите бронтозавра на центральном скрине? На самом деле, это Гидра – один из мифологических юнитов. Убивая врагов, она отращивает дополнительные головы, каждая из которых наносит дополнительные 100% урона.

AGE OF MYTHOLOGY УДАЛОСЬ ВПЛОТНУЮ ПРИБЛИЗИТЬСЯ К ИДЕАЛЬНОМУ ОБРАЗУ «СОВЕРШЕННОЙ RTS».

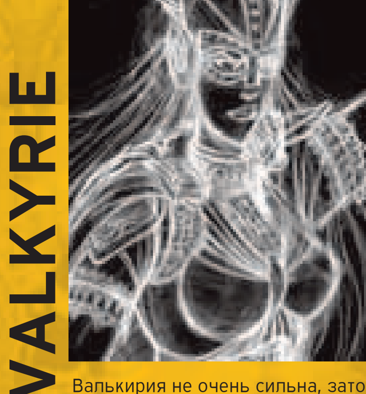

Temple – одна из новинок *Age of Mythology*. Жители должны там молиться, чтобы произвести ресурсы для постройки мифологических юнитов.


Немейский Лев наносит врагам урон своим ревом. А Колосс – большой и сильный, да к тому же поедает леса и шахты, восстанавливая здоровье.



FENRIS WOLF BROOD

Волк Фенрис – один из самых классных мифических юнитов, отличающийся поразительной дешевизной. Его главная особенность заключается в том, что чем больше волков вы построите, тем более мощным станет каждый из них. Стая из 10 волков – страшная сила. **Сражается за Norse.**



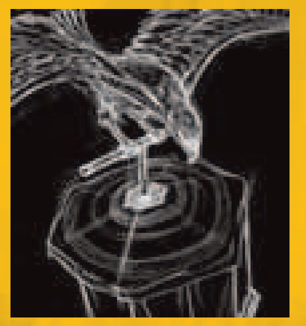
VALKYRIE

Валькирия не очень сильна, зато может лечить окружающих юнитов. Несколько валькирий всегда должны окружать любую крупную войсковую группировку. **Сражается за Norse.**



BATTLE BOAR

Боевой вепрь силен и обладает отличным здоровьем, его специальная атака подбрасывает противников высоко в воздух. **Сражается за Norse.**



ROC

Этот орел-переросток может транспортировать до 15 наземных юнитов в любую точку карты. То есть две птицы Рок способны очень быстро доставить в нужное место полноценную армию вторжения. **Сражается за Египтян.**


При желании можно выстроить вот такую базу.

AGE OF EMPIRES 3?

Age of Mythology – замечательная игра. У нее потрясающий геймплей. Она станет бестселлером – в этом нет никаких сомнений. Она настолько увлекательна, что если *Computer Gaming World* или какое-нибудь другое игровое издание поставит ей рейтинг меньше чем 4 звезды, народ воспримет это как личное оскорбление.

Вообще, мы с вами сейчас наблюдаем пример редкого единодушия всей игровой общественности. Новая инкарнация *Age of Empires* – даже если на этот раз она называется иначе – является лучшей в мире RTS. И вполне логично, что ее создателем является именно студия Ensemble. *Age of Mythology* будут сравнивать с *WarCraft III* – и, скорее всего, сравнение будет в пользу *AOM*. Эта игра вытеснит всех конкурентов с Microsoft's Internet Gaming Zone.

И, тем не менее, мы вынуждены смотреть в лицо суровой правде: сегодня играть в RTS – даже в величайшую RTS на свете – уже совсем не так здорово, как это было несколько лет назад.

ВЕЛИКОЛЕПНОЕ КАЧЕСТВО ИГРЫ ЛИШЬ ПОДЧЕРКИВАЕТ ОБЩИЙ КРИЗИС ЖАНРА.

Подсознательно крамольная мысль уже давно бродила в головах опытных геймеров, но сейчас, с выходом *Age of Mythology*, мы должны набраться мужества и высказать ее вслух. Еще несколько лет назад такая мысль казалась бы абсурдом. Но с каждым новым RTS-шедевром от Ensemble, Blizzard или еще какой-нибудь знаменитой студии, в нас росло некое странное чувство. Ужасное чувство, что жанр риалтайм стратегий... пережил себя и все больше отдает затхлостью и плесенью...

По целому ряду причин высочайшее качество *Age of Mythology* не снимает данную проблему, а лишь обостряет ее. Вы с наслаждением играете в эту игру, вы восхищены ее грандиозным масштабом и великолепным дизайном, и при этом... немного сбиты с толку.

Ведь все это вы уже где-то видели. Базовые механизмы, на которых основана любая RTS (и которые сделали этот жанр таким популярным), остаются неизменными – сбор ресурсов, строительство, создание армии, атака. Все эти базовые элементы геймплея уже достигли высшей точки своей эволюции и не способны к дальнейшему развитию. С момента выхода *Dune II* (1992), вот уже более 10 лет мы раз за разом проходим миссии, сводящиеся к строительству базы и уничтожению врагов. Жанр стал настолько популярен и настолько безжалостно эксплуатировался, что в итоге его постигла участь обыкновенной RTS-ной золотой шахты – запасы золота практически иссякли.

Поймите меня правильно – *Age of Mythology* обладает массой достоинств и заслуживает самых высоких похвал. Вас ждут совершенно потрясающие игровые моменты. Построив Троянского коня и разгромив Трою, вы вновь испытаете это потрясающее, чисто RTS-ное чувство победы – непередаваемую смесь облегчения, эйфории и тревоги. *Age of Mythology* – это огромный шаг вперед по сравнению с предыдущими риал-тайм стратегиями от Ensemble.

И все-таки чего-то здесь не хватает. Заметьте – речь идет не о геймплее, графике или увлекательности – все это в *Age of Mythology* есть, причем на самом высоком уровне. Так что же отсутствует?

Отсутствует ощущение, что перед тобой – нечто совершенно новое и оригинально. А по своей природе человек не способен долго восхищаться чем-то одним – ему всегда подавай что-нибудь новенькое.

Эту истину хорошо знают все любители спорта. После третьего гола бешеный энтузиазм по поводу каждого удачного прохода превращается в спокойное удовлетворение.

И возникает вопрос: что произойдет с игровым миром, если жанр RTS начнет терять свою массовую популярность, – пусть даже качество его отдельных представителей будет продолжать расти?

Признанным корифеям вроде Blizzard и Ensemble предстоит узнать ответ на этот вопрос в течение ближайших нескольких лет. А сейчас... что ж, сейчас мы с наслаждением играем в игру, которая вполне может стать последней великой RTS...

объясняющим наличие в игре трех различных цивилизаций. Наша единственная придирка заключается в том, что история недостаточно тесно вплетена в сам геймплей. Например, в миссии «Троянский конь» вы строите знаменитого коня, но функционирует он как очередное Чудо Света. То есть сразу по завершении работ вы попадаете на следующий уровень. А мы так хотели притащить коня к вражескому лагерю, контролировать солдат, тихо выбирающихся из него и т.д...

МНОГОСТУПЕНЧАТЫЕ МИССИИ: В одной из миссий вы должны спасти дружественного героя от группы врагов. Покончив с этим делом, вы наблюдаете ролик, которые логически ведет к следующей части задания. Да, мы уже видели такое в других играх, но для данной стратегической серии это большой прогресс. Еще одна хорошая новость: в *AOM* очень мало так называемых «уровней-головоломок», на которых победить противника можно только одним-единственным способом, придуманным авторами.

МИФИЧЕСКИЕ СУЩЕСТВА: Несмотря на то что, по сути своей, и Циклоп, и Медуза, и Жук-Скарабей являются не более чем крупными и мощными юнитами, они все равно классные.

Скорее всего, в первый раз у вас отвиснет челюсть при виде того, как Battle Boar подбрасывает противников в воздух. Главное – смириться с тем, что эти существа являются такими же боевыми единицами, как и обычные войска, и их основное предназначение – быть пушечным мясом.

ВМЕШАТЕЛЬСТВО БОГОВ: Вмешательство богов – это закамуфлированные заклинания. Но способ их выбора (т.е. выбор бога, которому будем поклоняться в следующую Эру) делает игру еще более «стратегичной». И хотя каждое отдельно взятое вмешательство кратковре-



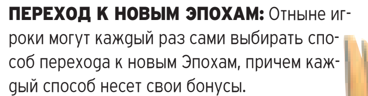
Благодаря новому движку, *Age of Mythology* выглядит на порядок современнее и красивее, чем *Age of Empires*.

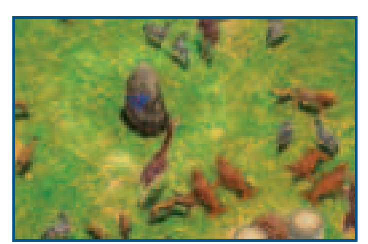
менно и однократно, данная фишка здорово повышает сложность и глубину геймплея.

НИКАКОГО ЖЕЛЕЗА: Хвала небесам – один из ресурсов исчез, и это сделало *Age of Mythology* значительно проще и играбельнее по сравнению с предшественниками. Остались: лес, еда (фермы стали вечными) и золото.

РЕЛИКВИИ: В игре имеется множество объектов, с помощью которых можно тем или иным образом усовершенствовать свою цивилизацию, армию или систему сбора ресурсов. Найдя такой предмет, нужно приказать одному из героев отнести его в храм - и вы получаете мощнейший бонус! В числе реликвий фигурируют: Ring of Nibelung, дающее стабильный приток золота, и Wadjet Eye, ускоряющий тренировку мифических персонажей.

ПЕРЕХОД К НОВЫМ ЭПОХАМ: Отныне игроки могут каждый раз сами выбирать способ перехода к новым Эпохам, причем каждый способ несет свои бонусы.





Различные виды вмешательства Богов придают игре дополнительную стратегическую глубину. На рисунке: Lure – привлекает животных, Frost – замораживает всех врагов на одну минуту.

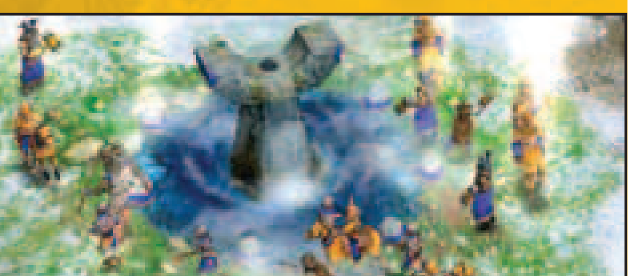




БОЖЕСТВЕННОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО

Age of Mythology **предлагает 36 видов божественного вмешательства – от кратковременных боевых заклинаний до постоянно действующих хозяйственных бонусов. Каждый раз, когда вы переходите в новую Эру, вы выбираете бога, которому будете поклоняться. Взамен бог предоставляет вам частицу своего могущества.**
Вот 7 наших любимых вмешательств:

1. PLENTY. Создает неуничтожимый склад, каждые пять секунд генерирующий 10 единиц еды, леса и золота. Потрясающе полезная вещь, особенно на поздних стадиях игры. **Доступно Грекам.**



2. HEALING SPRING. Магический источник, печащий всех раненых юнитов, находящихся в зоне его действия. Очень удобно, особенно при обороне базы или атаке противника несколькими армиями, – вы можете послать группировку в бой, затем вывести ее из боя, вылечить, и снова бросить в пекпо. **Доступно Norse.**

3. DWARVEN MINE. В указанном вами месте появляется шахта. Очень полезно в самом начале игры. **Доступно Norse.**

4. METEOR SHOWER. На самом деле, это типичная атомная бомба из C&C, но как красиво выглядит, зараза... Оптимальный вариант - использовать в сочетании с Vision. Вы на короткое время открываете участок карты и наносите первый удар, который вполне может стать для врага смертельным. Ну а если после Meteor Shower отправить на базу противника группу зачистки, то ему точно крышка... **Доступно Египтянам.**

5. BOLT. Удар молнии, убивающий по вашему выбору любой вражеский юнит, независимо от его силы и здоровья. Очень полезно на поздних стадиях игры, так как позволяет сорвать любую атаку противника, уничтожив наиболее мощных бойцов, на которых он возлагал основные надежды. **Доступно Грекам.**

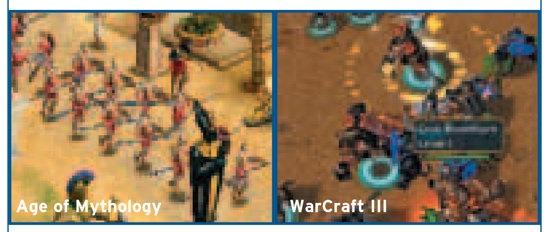


6. NIDHOGG. Вызов мифического дракона, обладающего мощнейшей атакой. **Доступно Norse.**

7. UNDERWORLD PASSAGE. Создает два портала, соединяющие две различные точки на карте. Невероятно эффективно на больших картах. **Доступно Грекам.**

WARCRAFT III vs. AGE OF MYTHOLOGY

Действительно, какая игра лучше? Мы не будем делать скоропалительных выводов, а лучше перечислим несколько принципиальных различий, наглядно иллюстрирующих гигантскую разницу между философскими подходами, использованными при создании Age of Mythology и Warcraft III.


Age of Mythology WarCraft III

ЮНИТЫ. *Age of Mythology* дает игроку возможность строить гигантские армии и даже поощряет его к этому. Никаких ограничений на численность, никаких пенальти, искусственно снижающих размеры войска для поддержания баланса геймплея. Наличие мифических существ сильно обогащает игровой процесс, но, по большому счету, любой юнит – это пешка, потеря которой ничего не решает. *WarCraft III* делает упор на мощных юнитов, количество которых ограничено. Фишка под названием Upkeep не дает игрокам строить большие армии и еще сильнее подчеркивает значение каждого отдельно взятого бойца.

SINGLE-PLAYER VS. MULTIPLAYER. Игровая механика *Age of Mythology* основана на т.н. «мультиплеерной» модели, что подразумевает строительство и уничтожение огромных армий, а также быстрое и динамичное протекание как отдельных битв, так и целых миссий. Именно поэтому геймплей *Age of Mythology* в режимах Single-Player и Multiplayer практически не различается (по крайней мере, в плане накала страстей и динамики). В *WarCraft III* количество юнитов невелико, и потеря каждого из них – трагедия. Соответственно, общий ритм игры несколько медленнее – в данном случае мы имеем дело с «однопользовательской» моделью игрового процесса.

СЮЖЕТ. Именно наличие сюжета выгодно отличает *Age of Mythology* от обеих частей *Age of Empires*. Более того, это очень интересный сюжет. Однако, несмотря на наличие в *AOM* забавных скриптовых сцен, *WarCraft III* все же лучше интегрирует историю в геймплей. Кроме того, комиксовый стиль, используемый дизайнерами *WarCraft III*, более удачно передает игровую атмосферу. Что интересно, в сюжетах обеих игр можно найти много общего: столкновение различных культур; могущественные злые силы, стоящие за событиями; сценки на движке и т.д.

ГЕРОИ. В *Age of Mythology* герои являются не более чем специальными юнитами – они гибнут значительно чаще, чем в *WarCraft III*, не получают опыт, не используют артефакты или заклинания... Дизайнеры Blizzard пошли по другому пути – в созданной ими RTS герои являются полноценными RPG-шными персонажами, получающими уровни, коллекционирующими магические предметы и колдующими. Вообще говоря, включение элементов RPG в риал-тайм стратегию – это здорово, но нельзя не признать, что необходимость трястись за каждого героя в *WarCraft III* снижает напряженность сражений и динамику игры в целом.



ГЕРОИ В *AGE OF MYTHOLOGY* ИГРАЮТ РОЛЬ СПЕЦИАЛЬНЫХ ЮНИТОВ.


Мифологическая подоплека является одним из главных козырей игры – большинство суперюнитов всем знакомы и легко узнаваемы.


Lightning – это плохо.


Огромные юниты – это хорошо.

Loading...

Эксклюзивные скриншоты из самых ожидаемых игр под редакцией Сержа Долгова

RALLI-SPORT CHALLENGE

По какой-то загадочной причине раллийные гонки значительно менее популярны в США, чем в Европе. К счастью, это не относится к видеоиграм, и сейчас Америке, похоже, предстоит пасть под неудержимым натиском *Ralli-Sport Challenge* от компании Microsoft. Изначально игра была издана на Xbox, а сейчас она готовится к выходу на PC. *RalliSport* предлагает множество различных режимов, например, заезд на гору, традиционное ралли, карьеру и т.д. Графический движок великолепен – просто взгляните на картинку! Ревущие машины *Ralli-Sport Challenge* забрызгают грязью вашу клавиатуру ближе к Рождеству.



В игре более 25 реальных моделей автомобилей от таких знаменитых производителей, как Peugeot, Mitsubishi и Subaru.

В онлайне смогут встретиться до четырех игроков одновременно. Так что одной из этих машин вполне может управлять... ну, скажем, 14-летняя девочка из Тайбэя...



Территории, на которых проходят гонки, выполнены на пять с плюсом – столбы пыли, раскачивающиеся на ветру деревья, животные, перебегающие трассу…

Детальная модель повреждений обсчитывает даже разбитые стекла и погнутые крылья.

ASHERON'S CALL 2

Наконец-то мы получим онлайновую RPG, чья графика превосходит *Meridian 59*! Даже при поверхностном осмотре *Asheron's Call 2* видно, какую гигантскую работу проделали авторы, переделывая и улучшая собственное творение. Незаметная подгрузка подземелий, множество мелких деталей, упрощенный, но не потерявший глубины и увлекательности процесс генерации персонажа, забота о новичках (взамен унижений и запугиваний, столь распространенных в сетевых играх) - список изменений можно продолжать еще долго. Представители Microsoft заверяют, что младенец издаст свой первый крик строго по расписанию – на Рождество. Впрочем, не следует забывать, что даты выхода масштабных сетевых проектов – вещи весьма зыбкие и подверженные всевозможным изменениям. Мы поверим в *Asheron's Call 2*, только когда сами в нее поиграем. Впрочем, мы надеемся, что это произойдет уже совсем скоро.



Суточный цикл в *AC2* длится примерно три часа, и соответственно сменяются текстуры на небе.

Все действия и заклинания применяются к конкретным предметам. И если этот хмырь собирается помочь своей группе, то лучше всего нанести первый удар по барабану, висящему у него на боку.



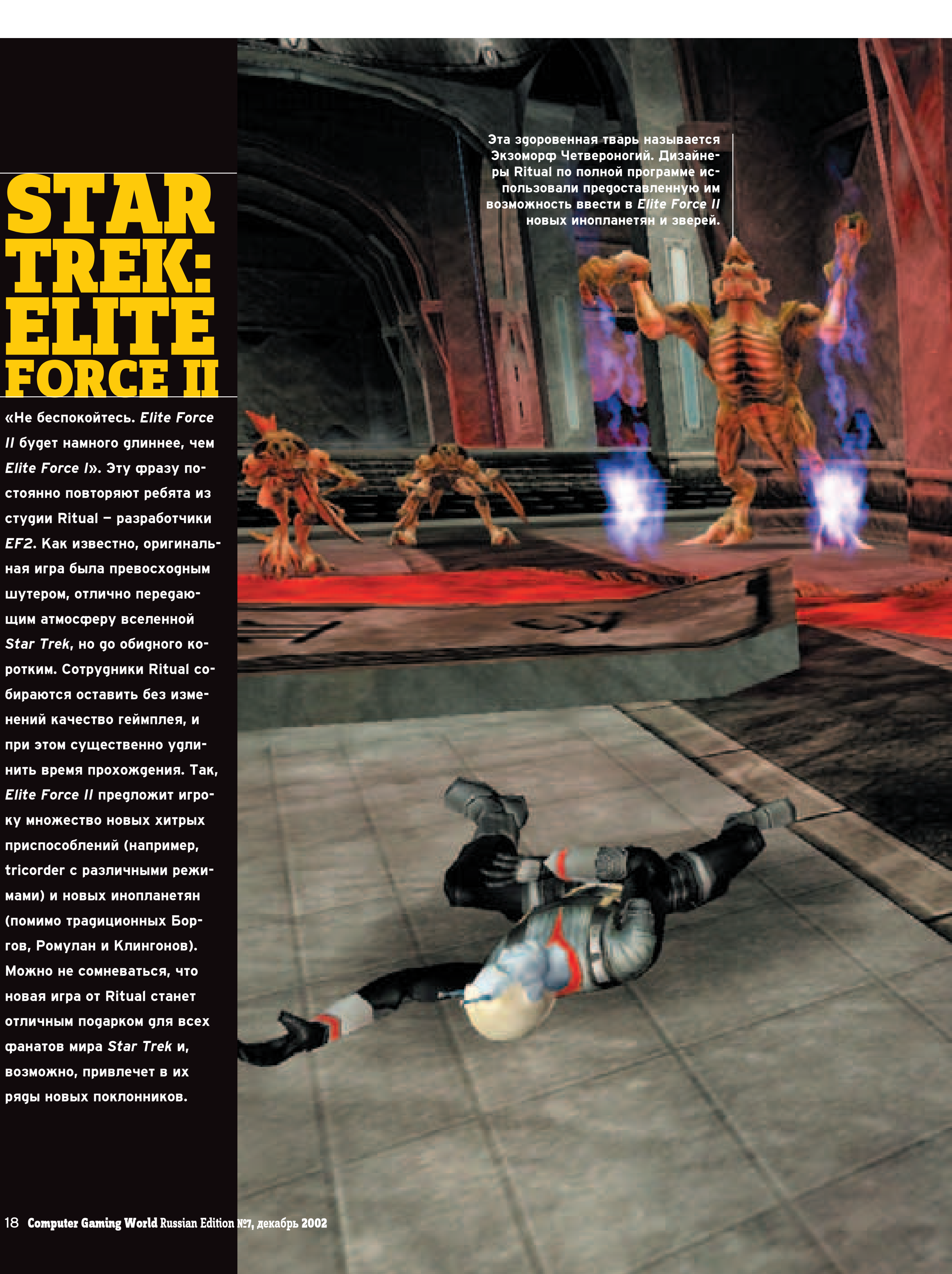
Достаточно одного взгляда на эти жалкие стрелы, торчащие из тела дракона, чтобы понять: здесь нужен более крупный калибр.

Обычно тяжелые доспехи и большие мечи замедляют движения игрока, но в *AC2* это не так.

Возьмите журнал в вытянутую руку. Приблизьте его к лицу и снова отведите обратно. Не правда ли, качающиеся деревья и анимированная трава выглядят просто здорово?

STAR TREK: ELITE FORCE II

«Не беспокойтесь. *Elite Force II* будет намного длиннее, чем *Elite Force I*». Эту фразу постоянно повторяют ребята из студии Ritual — разработчики *EF2*. Как известно, оригинальная игра была превосходным шутером, отлично передающим атмосферу вселенной *Star Trek*, но до обидного коротким. Сотрудники Ritual собираются оставить без изменений качество геймплея, и при этом существенно удлинить время прохождения. Так, *Elite Force II* предложит игроку множество новых хитрых приспособлений (например, tricorder с различными режимами) и новых инопланетян (помимо традиционных Боргов, Ромулан и Клингонов). Можно не сомневаться, что новая игра от Ritual станет отличным подарком для всех фанатов мира *Star Trek* и, возможно, привлечет в их ряды новых поклонников.



Эта здоровенная тварь называется Экзоморф Четвероногий. Дизайнеры Ritual по полной программе использовали предоставленную им возможность ввести в *Elite Force II* новых инопланетян и зверей.



У Ромуланина есть классная новая игрушка – Romulan Radiation Gun.

Juliet Jurot – один из новых членов Hazard Team.

У вас в руках – Federation Assault Rifle, одна из основных пушек в предыдущей игре. В основном режиме стреляет очередями из трех патронов, в альтернативном работает как шотган.

РЫЦАРИ КРЕСТА

Этот год оказался на удивление урожайным на стратегии, действие которых происходит в средние века. Игра «Рыцари креста» от «Акеллы» в скором времени пополнит их список. Однако эта она обещает быть достаточно самобытной и непохожей на все то, что нам довелось видеть за последние месяцы.

«Рыцари креста» – это пошаговая стратегия, повествующая о противостоянии тевтонских и польских рыцарей. Для каждой из сторон предусмотрено несколько десятков миссий. Игрок и компьютер поочередно делают ходы, стараясь сжить друг друга со свету. Мы можем управлять как целыми формациями, так и каждым юнитом в отдельности. Так как никакого строительства нет, то сосредоточиться придется исключительно на тактике.

На ход сражения самым непосредственным образом будет влиять погода. Скажем, в дождь, идя по грязной скользкой дороге, люди не смогут передвигаться так же быстро, как в солнечный день. На экране есть индикатор, показывающий направление и силу ветра – это для лучников, чтобы мы могли верно выбирать направление ведения огня.

Вообще, игра буквально наполнена всевозможными маленькими приятностями, так что любители жанра наверняка останутся довольны.



Если бы у обороняющейся стороны были лучники, нападающим пришлось бы несладко: пока бы они штурмовали мост, их численность бы значительно поубавилась. А при имеющемся раскладе силы примерно равны.

На открытом пространстве конные рыцари – просто великолепные воины. Зато в лесу они почти бесполезны. Да и копьеносцев, способных справиться с всадниками, пока еще никто не отменял.

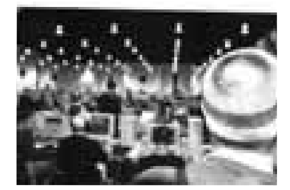
За победу нам дают определенное количество золота, на которое мы можем либо нанять новых воинов, либо тренировать уже имеющихся. Нет нужды говорить, что здесь, как и везде, один битый двух небитых стоит.



Хотя с точки зрения графики «Рыцари креста» и не станут революционной игрой, картинка очень детализирована, да и все надлежащие спецэффекты тоже на месте. Над полем боя, например, летают птички, заметно оживляя сцену.

Несмотря на то что игра пошаговая, как только мы отдаем приказ юниту, он тут же начинается двигаться. При этом мы можем выбрать как отдельного солдата, так и целую группу. Формациями командовать, конечно, легче, но так как обычно сражается не очень много человек, то не грех отдавать приказы и каждому вояке в отдельности. Благо нас никто не торопит.

Домики радуют не только тем, насколько тщательно они прорисованы, но и грамотным наложением теней. При этом в зависимости от погоды внешний вид ландшафтов и сооружений меняется достаточно сильно.




ЗА КУЛИСАМИ QUAK

ТУРНИР QUAKECON, ПРОВОДИМЫЙ КОМПАНИЕЙ ID SOFTWARE В ГОРОДЕ

Организовать LAN-посиделку – дело нехитрое, не так ли? Поставьте рядком несколько компьютеров, протяните кабели и играйте себе на здоровье. Но что делать, если в локальную сеть нужно соединить более 1000 машин? А если вы хотите еще добавить несколько демо-станций, дабы превратить свое шоу в этакую мини-E3? И чтобы окончательно утереть всему миру нос, вы собираетесь оплатить из собственного кармана все технические и организационные расходы, сделав регистрацию и участие в празднике совершенно бесплатными...

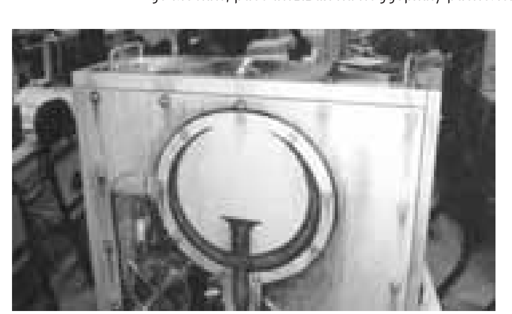
Все, описанное выше, ежегодно проделывает компания id Software, и эта крупнейшая в мире LAN-вечеринка носит название *QuakeCon*.

«QuakeCon начинался с того, что несколько ребят захотели устроить турнир по локальной сети в городе Мескит, рассчитывая на поддержку расположенной здесь компании id Software, – рассказывает исполнительный директор id Тодд Холленшид (Todd Hollenshead). – Джон Кармак пожалел парней, которые за свой счет приехали в наш забытый Богом городишко, и у которых даже не было денег на гостиницу. Он пообщался с ними и помог баксами. С тех пор мы решили взять на себя организацию праздника».

QuakeCon – это действительно праздник, ради посещения которого люди тратят более 20 часов на дорогу в Мескит (именно столько времени занимает путь из центральной части Калифорнии). Кто-то надеется выиграть денежный приз на турнире, кто-то хочет попробовать свои силы на гигантской локальной сети, а кто-то мечтает увидеть демо-версию *Doom III*...

QUAKECON В ЦИФРАХ:

Количество зарегистрированных посетителей: около 3000
Средний возраст посетителей: 17-25
Количество волонтеров: 150
Главная награда в турнире по *Quake III*: $20.000 + приз
Главная награда в турнире по *Return to Castle Wolfenstein*: 25.000 (делится на 6 человек) + приз



«Философия QuakeCon'а состоит в том,

Ад и забвение

Большая часть организационных хлопот приходится на период сразу после окончания выставки E3, но первые заморочки начинаются уже в марте. Рассказывает Марти Страттон (Marty Stratton), бизнес-директор id и главный администратор *QuakeCon*: «На следующий день после завершения E3 я приступаю к окончательному уточнению деталей *QuakeCon*, а в марте я активно занимаюсь поиском спонсоров. Зачастую привлечение спонсоров оказывается весьма непростым делом, а еще сложнее найти партнеров, которые не только дают деньги, но и оказывают реальную помощь в организации мероприятия». По словам Тодда Холленшида, каждый хочет, чтобы его логотип красовался на всех экранах и плакатах, но никто не хочет работать. Самые верные и последовательные спонсоры турнира на протяжении вот уже нескольких лет – фирмы Activision и AMD. В этом году к ним присоединился канадский производитель видеокарт ATI. Хотя в прошлые годы главным технологическим спонсором выступала компания Nvidia, на этот раз *Doom III* демонстрировался на плате Radeon, так что вложенные руководством ATI деньги окупились сторицей. А суммы были немалые, ведь













ECON

МЕСКИТ, – ЭТО LAN-ВЕЧЕРИНКА В МАСШТАБАХ ТЕХАСА. ТЬЕРРИ НГУЕН

компания не только спонсировала призовой фонд, но и построила отдельный павильон с комнатой отдыха и бесплатным массажем. Вообще, участвуя в *QuakeCon*, фирмы не только повышают свой рейтинг среди геймеров, но и активно занимаются продажей своей продукции – так, менеджеры ATI принимали предварительные заказы на Radeon 9700 прямо в зале, где проходило шоу.

Большая часть координационных и планировочных работ завершается за несколько недель до начала *QuakeCon*. У id появляется возможность заняться деталями вроде организации бесплатной парковки и пунктов питания, налаживания гигантского электрогенератора, обучения помощников-добровольцев, а также ответов на вопросы фанатов на интернет-форумах. Все строительные работы проводятся за несколько дней до начала шоу. *QuakeCon* длится с четверга по воскресенье, значит, в понедельник завершается строительство театра для показа *Doom III*, во вторник и среду готовится территория турнира Bring Your Own Computer, а вечер среды резервируется для окончательной проверки всех кабелей и систем – ведь в четверг утром все должно работать как часы. В течение всего дня волонтеры-помощники носятся туда-сюда, соединяя разъемы и проверяя надежность установленных павильонов. Марти Страттон решает по сотовому телефону тысячи неотложных вопросов – от неполадок с демо-дисплеем до организации надежного хранилища для призов. А в это время тысячи геймеров стоят в очередях, чтобы зарегистрироваться для участия в шоу.

Практика показывает, что самое трудное – это первый день, когда генератор перегревается, а сеть постоянно слетает. Но учитывая, сколько сил и времени было затрачено на подготовку мероприятия, после завершения первого дня, все обычно идет как по маслу – и организация питания, и заключительная вечеринка, и даже очередная программная речь Кармака...

QUAKECON В ЦИФРАХ:

Количество серверов для турнира Bring Your Own Computer: 8
Количество мест для одновременной игры на турнире BYOC: 1,250
Количество людей, ждущих очереди на турнире BYOC: 1,700
Общая длина кабеля, использованного на турнире BYOC: 4 мили
Стоимость организации QuakeCon: более $100.000

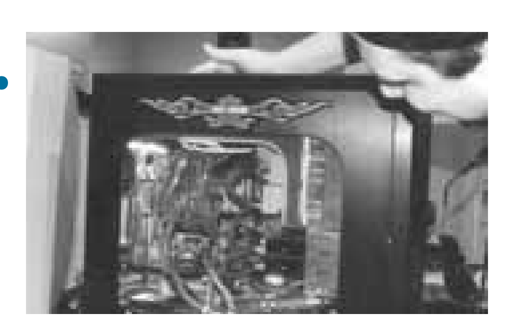
что это – тусовка для истинных фанатов».

QuakeCon 2010?

Какое будущее ожидает *QuakeCon*?

Своими планами делится Тодд Холленшид: «После завершения работ над *Doom III* мы планируем использовать *QuakeCon* для запуска этой игры. Это будет грандиозная бесплатная вечеринка, открытая для всех фанатов. По традиции, каждый QuakeCon должен быть посвящен какой-либо игре, а учитывая, что в наших планах стоят *Quake IV* и еще один пока безымянный проект, можно не сомневаться, что турнир ждет долгое и славное будущее».

И мы уверены: пока кудесники из id Software вкладывают в организацию своего шоу столько времени и труда, их LAN-вечеринка будет и дальше собирать геймеров со всего мира.









И Н Т Е Р Н Е Т

(095) 928-6089, (095) 928-0360, (095) 928-3574



М А Г А З И Н

(095) 928-6089, (095) 928-0360, (095) 928-3574



Read Me

Противостоим интерактивному TV под редакцией Кена Брауна.

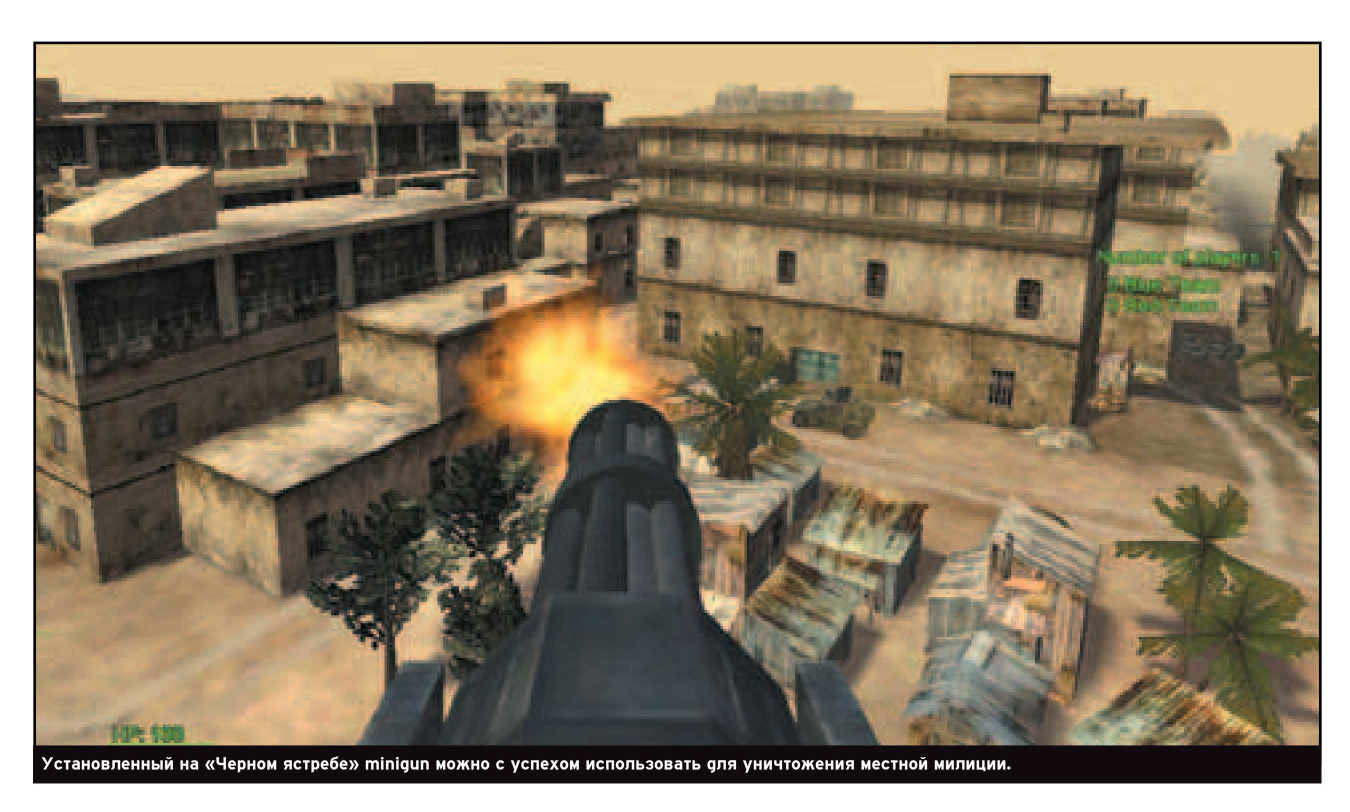


В начале ключевой миссии две команды отряда «Дельта» высаживаются с вертолетов.

НА ПУЛЬСЕ

Black Hawk Down

Компания NovaLogic воссоздает злополучную битву при Могадишо. Тьерри Нгуен


Установленный на «Черном ястребе» minigun можно с успехом использовать для уничтожения местной милиции.

Бой при Могадишо стал, по всей видимости, наиболее шокирующим и унизительным для армии США событием со времен Вьетнама. Большинство американцев до сих пор прекрасно помнят видеосюжет, обошедший все новостные каналы, – сомалийцы, волокущие полуголого солдата по улицам города. Потрясение было настолько сильным, что в течение нескольких последующих дней президент Клинтон утвердил план вывода американских сил из Сомали.

Но для людей, принимавших участие в операции «Возвращение надежды», отвод войск стал позором и бесчестьем. Они совершенно обоснованно считали, что выполнили в тот день свою задачу, проявив при этом исключительное мужество и героизм. Они захватили тех плохих парней, которых им приказали захватить. После 18 месяцев бездействия наконец-то наметился какой-то прогресс в сомалийской военной кампании. Именно эта идея рефреном звучит в книге Марка Боудена *«Падение черного ястреба»*.

В настоящий момент компания NovaLogic наводит последний глянец на игру, сюжет которой основан на реальных событиях операции «Возвращение надежды». Уже сейчас можно с уверенностью предсказать, что игра вызовет в обществе горячие споры и полемику. Ходят слухи, что сам Марк Боуден назвал ее «безвкусицей». А согласно опросу, проведенному недавно на сайте Gamers.com, более половины онлайновых респондентов считают, что делать игру про события в Могадишо вообще не нужно. И опять же, мнение обывателей по поводу сомалийской кампании очень сильно отличается от мнения солдат, принимавших в ней непосредственное участие.

Игра больше напоминает удалой шутер, чем серьезный симулятор, вроде *Operation Flashpoint*.

Как нам стало известно, NovaLogic пригласила в качестве консультанта отставного полковника армии США Ли Ван Арсдейла, который лично командовал группой Delta Force во время операции в Могадишо. Ветеран с 25-летним стажем, Ван Арсдейл приводит две главные причины, побудившие его принять участие в разработке *Black Hawk Down*. Во-первых, руководство компании NovaLogic согласилось пожертвовать часть средств от продажи игры семьям ветеранов спецотряда. А во-вторых, он хочет развеять бытующее в обществе мнение, что сражение закончилось полным провалом. По словам бравого полковника, это была успешная операция, в которой американские солдаты разбили превосходящие силы противника, подорвали военную мощь Мохамеда Фарра Айдида, а также захватили кое-кого из его ближайших помощников.

Бывший командир отряда «Дельта» дал разработчикам целый ряд ценных рекомендаций. Так, художникам пришлось переделать всю анимацию, когда Ван Арсдейл заявил, что солдаты держат ружья «как девчонки». Он также сообщил много интересного про боевые построения и процедуру зачистки комнат. В то же самое время полковник Ван Арсдейл прекрасно понимает, что игра *Black Hawk Down* создается исключительно для развлекательных целей и никоим образом не претендует на точное воспроизведение реальных событий.

Мы имели возможность лично ознакомиться с текущей версией игры, и должен сказать, что она намного больше похожа на классический одиночный шутер, чем на реалистичный командный симулятор вроде *Operation Flashpoint*. Кроме того, и роман, и книга сосредото-


Открывающийся вид из вертолета «Little Bird».


Драматичность сцены прибытия в Могадишо подчеркивает зловещая музыка.

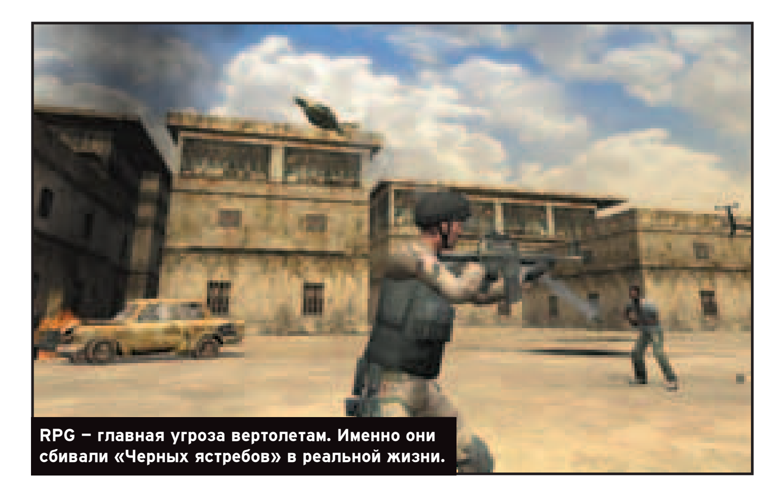
Художникам пришлось переделать всю анимацию, когда Ван Арсдейл заявил, что солдаты держат ружья «как девчонки».

чены в основном на самой битве при Могадишо, а в игре нам предстоит пройти целых 20 миссий, послуживших, так сказать, прологом к операции Restore Hope. Вы начинаете игру в качестве солдата 10-й горной дивизии, затем поступаете в войска специального назначения и проходите оставшиеся миссии в составе команды Delta Force. Задания самые разнообразные – похищение важной шишки в стане врага, оборона территории, захват ключевых объектов и т.д. Размеры карт, на которых разворачиваются боевые действия, поистине огромны.

Лучше всего гигантский масштаб уровней можно проиллюстрировать на примере миссии Sweet Irene («Irene» – это кодовое слово, сигнал к началу операции). Карта моделирует весь путь между американской базой и рынком Бакара в Могадишо. Вы садитесь в самый настоящий вертолет и летите от базы к месту проведения операции. А в конце миссии Sweet Irene вам предстоит пробежать знаменитую «могадишскую милю» – эвакуационный путь от города к стадиону, удерживаемому пакистанцами, где войска перегруппировывались. В другой миссии под названием River Raid вам предстоит пересекать еще более обширные пространства. Кроме того, вы обнаружите, что вашей смерти хотят не только сомалийцы, но и крокодилы, кишащие в реке.

Впрочем, окружающие вас просторы далеко не всегда плотно населены. Во время реального сражения вокруг американских спецназовцев носились тысячи мирных жителей и членов местной милиции. Конечно, в игре количество людей намного меньше из-за чисто технических ограничений движка. Тем не менее, можете не сомневаться – противников будет более чем достаточно. При этом вам не разрешается бездумно стрелять во всех встречных. Неспровоцированное убийство гражданских лиц приводит к провалу миссии.

Список оружия включает лишь те образцы, которые действительно были на вооружении солдат, принимавших участие в операции, – от пистолетов до противотанковых установок плюс всевозможные гранаты, взрывные устройства и холодное оружие. Имеется три штурмовых винтовки (CAR-15, M16A2 и M16/203 с подствольным гранатометом), пулеметы M249 SAW и M60, а также три снайперских винтовки, включая легендарную Barrett 50 caliber. Как я уже говорил, вам предстоит полетать на боевых вертолетах – Little Birds и Black Hawks – и при желании можно будет пострелять из их бортовых миниганов. Управлять наземными транспортными средствами, увы, не разрешается, но зато в них можно залезать и оказывать своим товарищам огневую поддержку.


RPG – главная угроза вертолетам. Именно они сбивали «Черных ястребов» в реальной жизни.

Подводя итог, я хотел бы напомнить читателям, что игра еще не закончена, и хотя сейчас она больше похожа на классический одиночный шутер, чем на реалистичный боевой симулятор, все еще может измениться. По словам ребят из NovaLogic, их цель – продемонстрировать игроку не одну-единственную битву, а всю сомалийскую кампанию, и тем самым вправить мозги геймерам, которые судят о тех событиях только по фильму. Учитывая, что консультантом выступает сам полковник Ван Арсдейл, можно с высокой долей вероятности предположить, что мы действительно получим очень хорошую игру, достойную памяти 18 погибших и 84 раненых в той операции солдат. Будем надеяться, что наши ожидания оправдаются, и геймеры оценят *Black Hawk Down* по достоинству.

ОПРОС CGW

Вы ждете игру *Black Hawk Down*?

Ответ	%
Нет, это плохая идея для игры.	52%
Почему нет? Мне такие игры нравятся.	26%
Ух ты! Покрошу всех врагов в капусту!	20%

Источник: Gamers.com



Mournhold, столица Morrowind'а, – один из важнейших новых регионов.

PREVIEW

Еще чуть-чуть Morrowind'а

Если народу мало 300-часовой игры, значит нужно сделать к ней адд-он. Джефф Грин

Адд-он будет включать новый контент и квесты, которыми смогут насладиться абсолютно все.

Супер! Именно этого нам всем и не хватало. Адд-она к Самой Длинной Игре на Свете. Эй, Господь, ты не мог бы даровать нам по второй жизни, а? Ведь через месяц на PC выйдет *The Elder Scrolls III: Tribunal* – expansion pack к эпической RPG от компании Bethesda под названием *Morrowind*.

Хорошая новость! Адд-он будет включать новый контент и квесты, которыми смогут насладиться абсолютно все – а не только те 10-12 счастливчиков, которым удалось-таки завершить оригинальную игру. Tribunal перенесет игроков с острова Vvardenfell на континент, и там они посетят Mournhold (столицу), механический город Sotha Sil и другие локации. Кроме того, нас ждет свежий сюжет, закрученный вокруг прихода к власти нового жестокого короля.

Разумеется, авторы предложат игрокам новое оружие, броню, монстров и подземелья. Впрочем, главным подарком для всех станет, конечно же, новый журнал, который заменит своего жуткого и ни на что не годного предшественника из *Morrowind*. Более того, новый журнал будет совместим с оригинальной игрой и наконец-то рассортирует активные и выполненные квесты. А еще программисты из Bethesda добавили возможность делать пометки на карте. Троекратное ура!

Эх, если бы в комплекте с игрой разработчики поставляли какой-нибудь зловредный вирус, который уложил бы нас всех на месяц в кровать и дал возможность спокойно, ни на что не отвлекаясь, поиграть в *Tribunal*...



«Эй, мне нужна твоя дочь!» Перед вами стражник клана темных эльфов Indoril.

PREVIEW

Pro Race Driver

Жажда большой скорости. **Том Прайс**

Вы готовы пройти первую в своей жизни «авто-RPG»?

Как правило, на PC выходят лишь игры, посвященные самым популярным видам гоночных соревнований – вроде *NASCAR* или *Formula 1*. Все прочие гонки, например, ралли или соревнования туринг-каров, достаются приставочникам. Но, похоже, вскоре эта вопиющая несправедливость будет исправлена – любители ралли смогут оторваться с *RalliSport Challenge*, а туринг-кары найдут достойное воплощение в *Pro Race Driver* – игре, принадлежащей к совершенно новому жанру под названием «авто-RPG».

Я использовал этот странный термин «авто-RPG», т.к. темой *Pro Race Driver* является жизнь гонщика. Игра обладает увлекательным сюжетом, который подается в виде роликов, перемежающихся с гоночными заездами (нет, не так – с ПОТРЯСАЮЩИМИ гоночными заездами). Ее можно было бы сравнить с фильмами *Days of Thunder* или *Driven*, если бы они не были таким suxx'ом. Что касается *Pro Race Driver*, то это полный rulezz, уж можете мне поверить.

Вам предстоит стать Райаном МакКейном, младшим сыном в семье легендарного гонщика и восходящей звездой кольцевых гонок на туринг-карах. Вся жизнь Райана прошла в тени успеха его старшего брата, кроме того, парню по ходу сюжета предстоит пережить несколько трагедий личного плана. Но смыслом и сутью игры являются, конечно же, гонки. Молодого пилота ждут 13 лицензированных чемпионатов, включая немецкий DTM и британский British Touring Car Championship, 38 реальных трасс (в том числе и знаменитый Hockenheim), а также 42 лицензированных автомобиля от компаний Mercedes, Alfa Romeo, Dodge и т.д. То есть сюжет – сюжетом, но в первую очередь *Pro Race Driver* является серьезным гоночным симулятором.

Авторы особенно подчеркивают небывалый реализм игровой физики и детальную модель повреждений. Почувствовать себя за рулем мощных тачек можно будет уже этой зимой.



Pro Race Driver демонстрирует потрясающе реалистичную модель повреждений.



В игре множество видов соревнований, включая гонки на туринг-карах.

UPDATE

Tron 2.0

Очередной хит от Monolith?

Том Прайс

Нас ждет динамичный шутер с увлекательным и непредсказуемым сюжетом.

Возможно, кому-то покажется странным решение ребят из Monolith приобрести лицензию на культовый фильм 20-летней давности и сделать на его основе шутер от первого лица. Но поверьте, когда вы увидите роскошную графику *Tron 2.0* на экране своего монитора, все вопросы отпадут сами собой.

Разработчики, чей багаж включает такие хиты, как *NOLF, AVP2* и *Shogo*, позиционируют игру как продолжение оригинальной кинокартины – так сказать, «20 лет спустя». Вы – Джет Брэдли, сын Алана Брэдли, создателя программы Tron (его роль играл Брюс Бокслейтнер), и вам предстоит войти в киберпространство, чтобы победить ужасного компьютерного вируса и найти своего пропавшего отца.

Игровой мир выглядит куда более симпатично и современно, чем в это было фильме, но фанаты найдут множество знакомых деталей, являющихся неотъемлемыми элементами сюжета. Автор оригинальной идеи Сид Миg (Syd Mead) участвует в процессе разработки и следит, чтобы игра и кинокартина были выполнены в едином стиле. *Tron 2.0* делается на том же самом движке, что и *No One Lives Forever 2*, поэтому графика смотрится просто сногсшибательно, особенно удались дизайнерам светящиеся панели. С точки зрения геймплея, нас ждет динамичный шутер с увлекательным и непредсказуемым сюжетом.

Не забыли авторы и про мультиплеер, включающий, в числе прочих, командный режим, напоминающий о классической аркаде *Discs of Tron*. В следующем номере мы рассчитываем опубликовать большое эксклюзивное preview, в котором расскажем об игре максимально подробно.



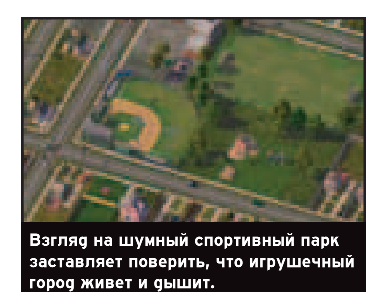
Покажи ей своего светлячка.



Как и в реальной жизни, гигантские роботы-убийцы неважно сочетаются с мирными кварталами.



Создаваемые вами города взаимодействуют между собой, постепенно заполняя свободное пространство на карте.



Взгляд на шумный спортивный парк заставляет поверить, что игрушечный город живет и дышит.

В игре множество специальных зданий, включая стадион высшей лиги.

HANDS ON

SimCity 4

Второе рождение градостроительного жанра или всего лишь косметический ремонт? Роберт Коффей

В связи с неумолимым приближением даты выхода игры мы решили еще раз посетить офис компании Maxis и проверить состояние работ над *SimCity 4*. И, представьте себе, разработчики согласились нас впустить!

Как вы все, наверное, помните, предыдущие игры этой серии с каждым разом все глубже и глубже погружались в пучину «симуляторства», что отпугивало казуальных игроков и вселяло настоящую панику в туповатых журналистов вроде нас (мы ведь даже собственные счета за коммунальные услуги не в состоянии вовремя оплачивать, а не то что целым городом управлять!). Тем не менее, на этот раз авторам, похоже, удалось найти баланс между глубиной и сложностью (совершенно необходимыми для хардкорных фанатов) с одной стороны, и легкостью и удобством (которые позволят миллионам новичков без проблем освоить игру) с другой.

Впрочем, не дайте кажущейся простоте себя обмануть – на самом деле *SimCity 4* стал еще сложнее, чем предыдущие части. Движок, обсчитывающий движение городского транспорта – это просто чудо. Он демонстрирует работающие светофоры и обиженных жителей пригородов, сетующих на то, что вы переплели дороги в какой-то немыслимый узел. К счастью, сделать что-то катастрофически неправильное здесь довольно трудно – например, чтобы проложить запутанную дорожную сеть требуется время, и немалое; и это притом, что игра сама предусмотрительно закладывает базовую схему улиц каждый раз, когда вы шлепаете на карту очередной район. А сколько дел ждут вашего вмешательства... Выделение земель под фермы, размещение пожарных и полицейских станций, обсуждение зарплат учителей и т.д. и т.п...

Разработчики Maxis по полной программе использовали опыт, полученный при создании *The Sims*, это чувствуется даже в интерфейсе. Все, что вы делаете, немедленно отражается на картинке. Вы можете получить от советников массу разнообразных сведений, но для нормального управления городом вполне достаточно следить за беспорядками, пожарами и обвалами зданий, принимая каждый раз адекватные меры.

Главное изменение по сравнению с предыдущими сериями коснулось структуры сценариев. Отныне в ваше распоряжение предоставлена гигантская песочница с 64 участками (lots) различного размера, на которых вы можете строить совершенно разные, но взаимосвязанные города. Возможно, кому-то такой «облегченный» подход не понравится, но игра обладает настолько открытым и комплексным дизайном, что всевозможные проблемы, требующие немедленного решения, будут возникать постоянно и никому не дадут заскучать. За несколько часов, что мы провели за игрой, нам пришлось бороться с забастовками учителей, с жилищным кризисом, со злыми жителями пригородов, а также с гигантским роботом, прилетевшим из космоса и уничтожившим нашу промышленную базу. Странно, но факт: появление робота внесло мир и облегчение в наши сердца – мы поняли, что фирменный юмор Maxis, являющийся отличительно чертой всех игр этой компании, никуда не делся. Кстати, после робота нам больше всего понравилась федеральная тюрьма, из которой периодически сбегали всякие подонки.

SimCity 4 – великая игра, которую ждет великое будущее. Бьюсь об заклад, что в январе именно она будет лидировать по продажам во всех чартах.

Нам очень понравилась федеральная тюрьма, из которой периодически сбегали всякие подонки.

«Я уверен, что если мы получаем удовольствие от создания игры и вкладываем в этот процесс всю душу, то такая игра непременно понравится и другим людям».

ИНТЕРВЬЮ CGW

John Tiller

Несгибаемый создатель воргеймов объясняет, как ему удалось выпустить 36 игр за три года. Джон Флетчер

Джон Тиллер (John Tiller) по праву считается одним из самых плодовитых дизайнеров военных игр всех времен и народов. Он является автором более чем 30 воргеймов, двум из которых *CGW* присудил почетные награды Wargame of the Year (*Battleground Shiloh* и *Vietnam Squad Battles*). Его серия Battleground удостоилась чести быть включенной в Зал Славы нашего журнала. В настоящее время доктор математики Джон Тиллер живет с женой и двумя дочерьми в штате Алабама. По его собственному утверждению, всем своим боевым опытом знаменитый дизайнер обязан 20-летней супружеской жизни с канадкой ирландского происхождения...

CGW: Каждый месяц вы выпускаете новую игру. В чем секрет такой творческой плодовитости?

ДЖОН ТИЛЛЕР: Дело в том, что мне удалось собрать лучшую в мире команду разработчиков. Лично для меня самым важным человеком является художник Джо Эморэл (Joe Amoral). Грег Смит (Greg Smith) по прозвищу Sturm отвечает за проведение исторических исследований и консультирует меня по военным вопросам. Третий сотрудник, играющий важную роль в разработке наших воргеймов, – это дизайнер миссий и координатор тестирования Гленн Саундерс (Glenn Saunders). Если вам удалось собрать в команду талантливых людей и дать им возможность реализовывать свои идеи, то такая команда способна горы свернуть!

CGW: Какими критериями вы руководствуетесь, выбирая темы для своих игр?

ДТ: Для разработки любого воргейма требуется некий постоянно действующий «источник энергии». В нашем случае таким источником является личный интерес хотя бы одного из сотрудников, который во что бы то ни стало желает довести до конца разработку данной конкретной игры. Я уверен, что если мы получаем удовольствие от создания игры и вкладываем в этот процесс всю душу, то такая игра непременно доставит удовольствие и другим людям.

CGW: Какое дизайнерское решение является самым важным при создании игры?

ДТ: В жанре воргеймов таким решением является выбор масштаба. Возьмем, например, серию Squad Battles, действие которой разворачивается во Вьетнаме. Чем более крупномасштабной вы сделаете такую игру, тем менее интересной она получится. Но если вы смоделируете все на уровне взвода, на уровне стычек отдельных бойцов, и при этом предложите игроку только специально отобранные сражения, не пытаясь изобразить общую стратегическую ситуацию, то у вас вполне есть шанс создать тактический воргейм, который будет одновременно и реалистичным, и увлекательным.

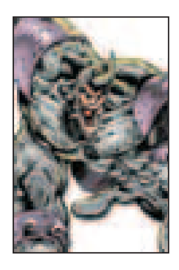
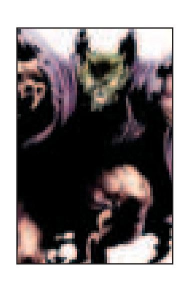
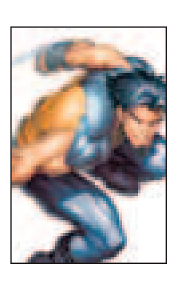
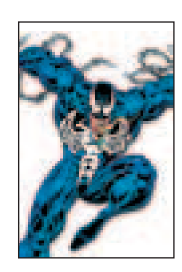
CGW: Как вы думаете, в чем секрет успеха ваших игр?

ДТ: Мы никогда не искажаем историю. Все игры, созданные мной для компании HPS, с одной стороны, основаны на достоверных исторических фактах, а с другой – они увлекательны и обладают достаточно высокой играбельностью. Секрет успеха в сочетании большого количества исторических данных с удобством и увлекательностью игрового процесса.

CGW: Какой аспект ваших игр нуждается в дальнейшем совершенствовании?

ДТ: Для меня совершенно очевидно, что современному игроку недостаточно одних только мудреных расчетов, перешедших в компьютерные воргеймы из настольных игр времен моей молодости. То есть потребитель, конечно же, хочет, чтобы все расчеты были аутентичными и достоверными, но еще он хочет ВИДЕТЬ, что случилось с «Тигром» после попадания снаряда. Если игрок удовлетворен зрелищем и может лично убедиться в реалистичности происходящего на экране, подняв соответствующую документацию, то ему могут быть вовсе и не нужны сухие цифры результатов. Именно этому подходу мы стараемся следовать в своих последних продуктах.

ФОТОГРАФИЯ ДЭВИДА ХЕЙНЕСА

НОВЫЕ СЕТЕВЫЕ RPG

Комиксы и хоббиты выходят в онлайн

Vivendi собирается запустить MMORPG по мотивам комиксов Marvel и книги *«Властелин Колец»*. Роберт Коффей



Два анонса, сделанные недавно компанией Vivendi Universal, наполнили радостью сердца всего прогрессивного человечества. В разработку запущены две новых онлайновых RPG – первая делается по вселенной *Marvel Comics*, а вторая по книге (!) *«Властелин Колец»*.

Нас, конечно же, больше порадовало объявление о *«Властелине»* – несмотря на то что в первый раз оно прозвучало еще 5 лет назад, на Международной Конференции Разработчиков Игр. Тогда компания Sierra с нескрываемой гордостью обнародовала приобретение прав на наследие Дж. Толкиена и попросила нас всех немного подождать. Мы ждали. Ждали. Ждали. А потом Sierra каким-то непонятным образом позволила игре по величайшей лицензии столетия увянуть...

Что ждет MMORPG по *«Властелину Колец»* сегодня? Успех, однозначно. Феноменальная популярность книги и фильма позволяют сделать такой прогноз со всей определенностью. Именно поэтому Vivendi кует железо, пока оно горячо, планируя выпустить *Fellowship of the Ring* уже этой осенью, а *The Hobbit* – в 2003 году. Впрочем, скорого выхода *The Lord of the Rings: Middle-Earth Online* было бы ожидать, по меньшей мере, наивно. Дай Бог, чтобы мы смогли подраться с орками году эдак в 2005-м.

Датой выхода сетевой RPG по вселенной *Marvel* также указан 2005 год. Как известно, вся редакция *CGW* без ума от комиксов, так что можете представить себе нашу радость. При этом нам совершенно непонятно, как такую игру вообще можно сделать? Как запихнуть тысячи геймеров в мир штучных супергероев?

А вообще, подобные анонсы вселяют надежду. Надежду, что когда-нибудь у нас действительно появится возможность переселиться в свой любимый мир – книжный, киношный, комиксовый... С другой стороны, есть опасность, что игры, сделанные по патентованным вселенным – *Star Wars Galaxies, The Matrix Online, The Lord of the Rings* и т.д. – намертво перекроют путь талантливым оригинальным разработкам, которые не смогут конкурировать с этими тяжеловесами. Тем более что рано или поздно обязательно найдется какой-нибудь придурок, который возьмется делать онлайновую RPG по *Star Trek*...

ПОМОЕЧНЫЙ НЫРЯЛЬЩИК

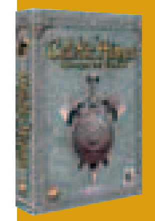
Добываем золотишко из мусорных ведер. Тьерри Нгуен

Игрушка, сделанная по недавно закрытому телесериалу, стоит 40 баксов. Глядя на нее, фанаты указанного сериала заливаются горькими слезами. За те же деньги можно приобрести классную игру по мотивам комиксов, шедевр Сида Мейера, стелс-игру от третьего лица и сумасшедший экшен. Деньги ваши – так что решайте сами.

Freedom Force $15 + SimGolf $15 + Microsoft Action Pack $10 = Farscape: The Game $40

ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ И ЗЛОЙ

ХОРОШИЙ
CELTIC KINGS



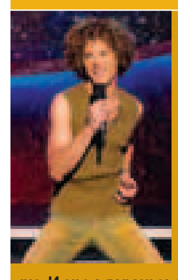
Прошлый год компания Strategy First отметила выпуском совершенно потрясающей стратегии *Kohan* – игры, которая отобрала все награды у *Civ III*. Похоже, у данного издателя есть шанс повторить свой успех и в нынешнем году, так как только что выпущенная им игрушка под названием *Celtic Kings: Rage of War* оказалась просто на удивление хороша. Одна из лучших исторических стратегий, которая когда-либо попадала нам в руки.



ПЛОХОЙ
UNREAL II ОТЛОЖЕН ДО 2003 ГОДА

Проклятье! Одна из самых ожидаемых нами игр отложена! Представители Infogrames объявили, что *Unreal II* появится на прилавках не раньше 2003 года из-за задержки *UT 2003* (который по плану должен выйти раньше) – они, видите ли, не хотят, чтобы две игры конкурировали между собой. Мы прекрасно понимаем маркетинговые соображения издателя, но легче от этого не становится. *Unreal II* выглядит как чудо, с каждой неделей он становится все лучше и лучше... В общем, когда компания объявила о переносе сроков выхода, в душе у каждого из нас что-то умерло.

ЗЛОЙ
ДЖАСТИН В ШОУ AMERICAN IDOL



Да, мы прекрасно понимаем, что эта новость не имеет никакого отношения к игровому миру. И мы с горечью и стыдом вынуждены признаться, что смотрим шоу American Idol. Но, черт побери, придурок по имени Джастин must die! Мы не в состоянии его выносить. Эта тошная улыбка, эти тощие ноги в кожаных штанах, эта дебильная прическа... Как же мы его ненавидим!



ИЛЛЮСТРАЦИЯ МАЙКЛА СПЭКА

Видеоигры?

Грекам все едино... **У. Джеймс. О**

Ура! Греческие геймеры умудрились увернуться от пущенной в них юридической бомбы – но всем нам по-прежнему следует быть начеку, ибо неизвестно, какая пушка нацелится на игры в следующий раз.

В сентябре судья греческого города Фессалоники отменил абсурдный закон, запрещающий все компьютерные и видеоигры в этой стране, – но это произошло уже после того, как три геймера были арестованы и привлечены к суду за то, что играли в *Counter-Strike* в Интернет-кафе. И хотя теоретически в США геймеры защищены Первой Поправкой к Конституции (свобода слова), причины, стоящие за принятием в Греции антиигрового закона, безусловно, волнуют все мировое геймерское сообщество.

По мнению Аркадиоса Раппоса (Arcadios Rappos), основателя афинского портала Gamerspot.gr, все началось с того, что скрытая камера засняла депутата греческого парламента, делающего ставки на консоли, незаконно переделанной в игорный автомат. Разразился скандал, и парламент принял объединенный закон против электронных и онлайновых игр. По словам Раппоса: «В спешке они объединили в одну категорию и развлекательное программное обеспечение, и электронные казино, в которых идет игра на деньги».

Иными словами, греческие политики настолько мало знали о компьютерных и видеоиграх, что даже не поняли, что своим указом они их все запретили (включая игры на карманных приставках типа GameBoy). Если хотя бы некоторые из этих депутатов сами были геймерами, пусть и казуальными, то такой закон просто не смог бы пройти. И это уже тревожный сигнал американским геймерам – подобная неразбериха вполне может произойти и в США.

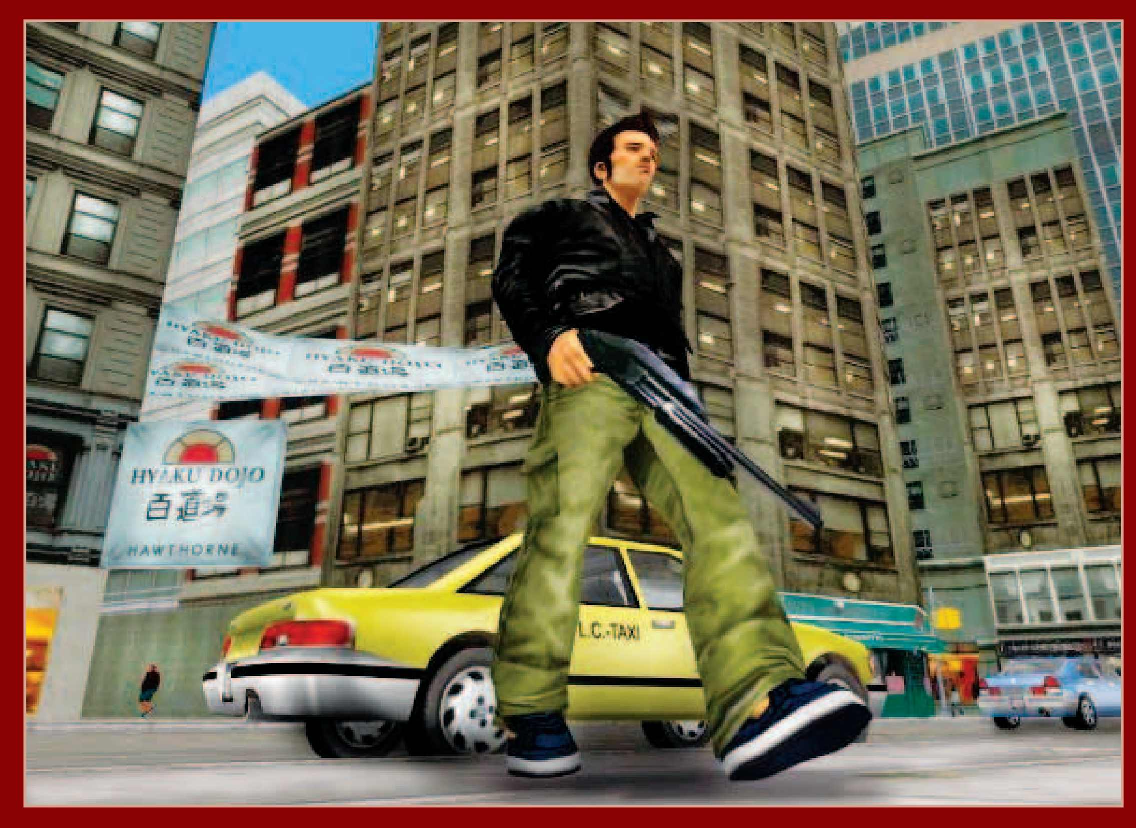
Вернее, уже происходит. Как известно, в апреле районный судья Стефан Н. Лимбау утвердил в городишке Сент-Луис (штат Миссури) закон, требующий согласия родителей для покупки и использования компьютерных и видеоигр с индексом «М» (с 17 лет). Перед принятием указанного закона судья провел довольно занятное расследование – он прочел описания четырех видеоигр. А самое смешное заключается в том, что в своем отчете он неправильно написал название одной из них – не *Resident Evil*, а *Resident of Evil Creek*. Иными словами, сам Лимбау, все его помощники, комиссия округа Сент-Луис, а также истец понятия не имели, как называется одна из самых популярных в мире видеоигр.

Даг Лоуенштейн, президент Ассоциации Интерактивного Программного Обеспечения (группа, лоббирующая интересы игровой индустрии и пытающаяся оспорить принятый в Сент-Луисе закон), объясняет ситуацию так: «Между теми, кто принимает законы, и теми, кто играет в игры, лежит слишком большая возрастная пропасть. Большинству людей, принимающих ответственные решения, – как на уровне правительства, так и в СМИ – сейчас порядка 40-50 лет, и они ничего не знают о видеоиграх».

И действительно, если копнуть поглубже, то выясняется, что большинство проблем игровой индустрии возникло благодаря необъективному освещению ситуации с компьютерными и видеоиграми в прессе.

Например, статья в газете «Нью-Йорк Таймс», датированная 10 февраля, подробно и красочно описывает предполагаемые насилие и аморальность *Grand Theft Auto III*, а затем в конце мельком указывает: «Фанаты убеждены, что игра будет >>>

«Между теми, кто принимает законы, и теми, кто играет в игры, лежит слишком большая возрастная пропасть», – Даг Лоуенштейн, президент Ассоциации Интерактивного Программного Обеспечения.



Журналистка, пишущая о видеоиграх, была вынуждена подготовить пресс-релиз, разъясняющий, что в *GTA III* НЕЛЬЗЯ насиловать женщин.

обладать замысловатым сюжетом». Автор статьи даже не дал себе труда взглянуть на игру, о которой пишет, – он понятия не имеет ни об увлекательной истории, ни о множестве других элементов *GTA3*, значительно более важных и интересных, чем угон автомобилей или нарушения закона. Несколько месяцев спустя одна журналистка, пишущая о видеоиграх, попросила меня помочь ей подготовить пресс-релиз, разъясняющий, что в *GTA3* НЕЛЬЗЯ насиловать женщин, – т.к. большая группа правозащитников утверждала, что такое возможно и требовала на основании этого игру запретить.

Подобные ошибки и искажения часто появляются даже в крупных и авторитетных печатных изданиях. Оттуда они попадают на телевидение и радио, затем подхватываются местными газетами... Самое ужасное заключается в том, что от постоянного пересказа даже соответствующие истине статьи изменяются до неузнаваемости и в таком искаженном виде попадаются на глаза деятелям районного масштаба...

К счастью, помощь близка. С недавних пор Ассоциация Интерактивного Программного Обеспечения проводит регулярные презентации в Конгрессе США, знакомя законодателей со всем спектром современной игровой продукции. По словам Дага Лоуенштейна, эти презентации посещает даже сенатор Джо Либерман – главный критик игр в Конгрессе. Лоуенштейн искренне надеется, что благодаря проводимым Ассоциацией мероприятиям, законодатели наконец-то поймут, что игровая индустрия – это, прежде всего, креативность, технологичность и разнообразие идей и подходов.

Есть ли хоть один конгрессмен, который ДЕЙСТВИТЕЛЬНО играет в компьютерные или видеоигры?

«Да, нам известны имена нескольких человек, которые играют в игры со своими семьями, – отвечает Лоуенштейн. – Но пока мы не знаем никого, кто играл бы на регулярной основе».

Из всего сказанного выше следует нерадостный вывод: по всей видимости, отношение власть имущих к играм останется неизменным до тех пор, пока не подрастет новое поколение управленцев – людей, которые действительно ЗНАЮТ, что это такое, и которым сейчас около 30 лет. Как же быть нам, простым геймерам, которым предстоит ждать у моря погоды еще два десятилетия? Ну, во-первых, отслеживайте посвященные играм статьи в газетах и журналах и в случае обнаружения там грубых ошибок, шлите авторам электронные письма с ВЕЖЛИВЫМИ и обоснованными опровержениями. Обязательно пошлите копию письма главному редактору издания – для репутации профессионального журналиста нет ничего страшнее, чем обвинение в искажении истины. По крайней мере, в следующий раз эти типы будут тщательнЕе изучать то, о чем они собираются писать.

Неудивительно, кстати, что некоторые видные деятели игровой индустрии, вынужденные постоянно опровергать неверные сведения и развеивать предрассудки обывателей, уже безумно устали от этого и потеряли вкус к жизни. Некий Джейсон Бергман с сайта Shacknews.com обращается ко всем, кому дорог светлый образ геймера в общественном сознании: «Народ! Не стреляйте в людей в реальной жизни!».

В любом случае, изменений следует ждать не раньше, чем через 20 лет...

ЭПИЛОГ

После отмены своего маразматического закона, чтобы успокоить владельцев Интернет-кафе и туристов, греческие законодатели выпустили новую инструкцию для полиции. В инструкции сказано: «Как стало известно, граждане Греции и туристы, владеющие или использующие электронные или другие игры, такие, как PlayStation, Game Boy, Xbox и т.д., не представляют опасности для общества».



PREVIEW

Battle Realms: Winter of the Wolf

Месть – это блюдо, которое следует подавать холодным. Даррен Глэдстоун

Игра под названием *Battle Realms* внесла с застоявшийся жанр RTS довольно много свежих идей – интерактивный ландшафт, сложную систему управления ресурсами и т.д. Если деревья мешают вам построить ферму – сожгите их, да и дело с концом. Раздражает неказистая деревушка – столкните на нее с высокой горы булыжник! Как легко в Средние века было ровнять площадки под застройку...

Адд-он *Winter of the Wolf*, служащий приквелом к оригинальной игре, чем-то подобен 1-му Эпизоду *«Звездных Войн»*, в котором нет Джа-Джа. Это первая в мире RTS, авторы которой задали себе совершенно логичный, в общем-то, вопрос: «Разве можно, черт побери, выращивать рис зимой?!» Вообще, зима таит много приятных сюрпризов. Солдаты оставляют в снегу следы, еду добывать трудно, а кровь погибших бойцов особенно красиво смотрится на белом фоне...



Благодаря обновленному многопользовательскому интерфейсу, вы сможете наконец-то по полной программе насладиться сетевыми баталиями, а также пройти одиночную кампанию, состоящую из 12 миссий. Только не удивляйтесь, что делать это придется в режиме skirmish. Цель кампании – бегство с последующим освобождением пленников и рабов. Ваш противник – Клан Волка – щеголяет восемью совершенно новыми «арктическими» юнитами, так что масса незабываемых впечатлений гарантирована. В общем, если оригинальная игра вам нравилась, то и *Winter of the Wolf* не разочарует.

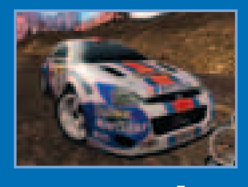


ВТОРАЯ ЖИЗНЬ: САМОПАЛ

Т. Бирл Бэйкер

Бесплатные гонки

Хотите насладиться бешеной скоростью? Множество прекрасных гоночных игрушек, которых не найти ни в одном магазине, ждут вас в Сети. По реалистичности и увлекательности они дадут фору любому коммерческому проекту.



HL Rally

HL Rally Team
hlrally.net

Скорее всего, этот амбициозный мод к *Half-Life*, превращающий шутер в гоночный симулятор, будет готов к моменту, когда вы будете читать эти строки. Его разработка заняла достаточно долгое время, и в финальной версии авторы обещали нам, по меньшей мере, четыре типа гонок, включая стандартное ралли и режим «горячая картофелина», при котором от одного автомобиля к другому передается бомба. И хотя количество автомобилей и трасс в релизе не очень велико, можно не сомневаться, что благодаря удобному редактору через пару недель в Интернете будет выложено множество самодельных машин. А еще в *HL Rally* можно выигрывать и зарабатывать деньги для апгрейда тачки.



Live for Speed

Scawen Roberts, Eric Bailey, Victor van Vlaardingen
vic.planet-d.net/lfsdemo
Требования: CPU от 600 MHz, 3D accelerator

Довольно часто бесплатные продукты оказываются лучше своих коммерческих собратьев, и *Live for Speed* – типичный пример такой игры. Разработчикам удалось создать потрясающий графический движок, поддерживающий текстуры высокого разрешения, различные виды покрытий, разнообразный рельеф, многополигонные модели и бесподобные спецэффекты, например, отражение солнечных бликов... А реалистичная физика и поддержка рулей с обратной связью окончательно заставляют поверить, что ты сидишь за баранкой настоящего гоночного болида.



GeneRally

Hannu Rgbing, Jukka Rgbing
koti.mbnet.fi/grally
Требования: CPU от200 MHz, 16MB RAM, DirectX 8, DirectX accelerator, Windows 9x

Внешне *GeneRally* выглядит как простенькие аркадные гонки с видом сверху-вниз. На самом деле, чтобы выиграть свой первый заезд, вам потребуется долгая и серьезная тренировка. Эта игрушка подобна самоцвету – чем больше всматриваешься, тем больше открываешь красоты и глубины. Различные поверхности дороги, несколько типов автомобилей, настраиваемый AI... Поставляемый вместе с игрой редактор трасс настолько прост в обращении, что даже лишенные художественного дара люди смогут быстро и без проблем создавать вполне играбельные гоночные маршруты. Кроме того, десятки трасс можно найти в Интернете. Купите себе хороший джойстик или руль и наслаждайтесь...

ПРОВЕРКА ОБЪЕКТИВНОСТИ РЕЙТИНГОВ

Мы сравниваем рейтинги, выставленные различным играм ведущими журналами и сайтами, с данными GameRankings.com, который собирает ВСЕ оценки (только американские издания), полученные той или иной игрой и выводит среднее арифметическое.

GAME	CGW	PC Gamer	CGM	Gamespot.com	IGN.com	Gamespy	«СИ»	Game.Exe	«НИМ»	«Игромания»	AG.ru	GameRankings.com
AVP2: Primal Hunt	5	7	3.5	6	*	6	4.5	*	*	*	5	6
Celtic Kings	9	8	6	9	9	8.5	7.5	8	6.5	7.5	7	8.5
Farscape	2	5.5	*	3	5	*	*	*	3.2	2.5	5	5
Icewind Dale II	9	9	9	9	9.5	9	8.5	8	7.2	8	7	9
Magic: The Gathering Online	4	8	9	7.5	8	8	6.5	*	*	*	*	6
Operation Flashpoint: Resistance	9	8	5	9	8	8.5	8	8	*	10	6	9

ПРИМЕЧАНИЕ: **10** – НАИВЫСШИЙ РЕЙТИНГ; **1** – НАИХУДШИЙ РЕЙТИНГ; ***** – ДАННЫЕ ОТСУТСТВУЮТ. ВСЕ ДАННЫЕ ПРИВЕДЕНЫ К ДЕСЯТИБАЛЬНОЙ СИСТЕМЕ ОЦЕНКИ.



Мод *Classic* ускоряет геймплей и возрождает популярный режим defend-and-destroy.

UPDATE

Возрождение Tribes 2

CGW ест свою шляпу и просит прощения у компании Sierra: мультиплеерный шутер *Tribes 2* наконец-то отремонтирован и готовится к повторному запуску. **Джефф Грин**

Игра работает на удивление стабильно – мы оказались неправы...

А шляпа-то оказалась ничего на вкус!

Недавнее злорадное заявление *CGW* о закрытии серии *Tribes* вызвало новую гигантскую волну читательской ненависти – такого не было даже в период максимального обострения отношений со «злыми канадцами».

Дальнейшие события показали, что, похоже, этот многопользовательский шутер, уже довольно давно не подающий признаков жизни, скоро получит второе рождение. К тому моменту как вы будете читать эти строки, Sierra должна полностью завершить работы над обновленной версией *Tribes 2* и начать продавать ее по смешной цене в $10. Новая версия будет включать саму игру, гигантский патч, созданный стараниями студии GarageGames, а также два новых мода, сделанных игроками, – *Tribes Classic* and *Team Rabbit 2* – с кучей новых карт (между прочим, и сам патч, и моды можно бесплатно скачать из Интернета).

Почему независимая девелоперская компания GarageGames взялась за изготовление патча для игры от Sierra? Да потому что ее костяк состоит из бывших сотрудников Dynamix, работавших над проектом Tribes 2, которые решили основать свою собственную фирму еще до того, как руководство Sierra закрыло их студию в августе 2001 года. Как известно, *Tribes 2* увидела свет в марте 2001 г., но из-за множества багов играть в нее было практически невозможно, и целая серия последовавших за релизом патчей не смогла спасти ситуацию. В итоге Sierra заключила со своими бывшими сотрудниками – компанией GarageGames – новый контракт на «починку» игры.

Сейчас работы уже практически завершены, и, по словам многочисленных фанатов, которым удалось сыграть в финальную версию, теперь *Tribes 2* действительно работает быстро и стабильно.

В следующем месяце, в рубрике «Перекройка истории» мы обещаем вновь вернуться к этой игре и дать окончательный ответ на вопрос, раскрылся ли наконец ее потенциал, или нет. А пока скрестим пальцы на удачу.

БЫСТРЫЙ ОПРОС

Какой игровой режим для вас важнее?

48% оба режима одинаково важны
44% одиночный
6% мультиплеер

Источник: Gamers.com.

ХИТ-ПАРАД

CGW топ 20

Миром по-прежнему властвует *WarCraft III*...



WarCraft III – три месяца подряд на 1 месте.



На дворе уже конец года. Холодно. А эти все еще отдыхают...



The Sims – 7 миллионов копий уже продано, а люди все ищут...

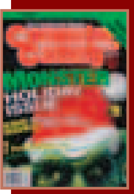
Место	Месяц назад	Игра + цена + издатель	Рейтинг
1	1	**WarCraft III: Reign of Chaos** ($59, Vivendi Universal)	★★★★☆
2	3	**The Sims: Vacation** ($29, Electronic Arts)	★★★★☆
3	4	**The Sims** ($41, Electronic Arts)	★★★★★
4	--	**Madden NFL 2003** ($35, Electronic Arts)	★★★★★
5	2	**Neverwinter Nights** ($55, Infogrames)	★★★★½
6	5	**Backyard Basketball** ($19, Infogrames)	НЕТ РЕЙТИНГА
7	7	**Medal of Honor Allied Assault** ($45, Electronic Arts)	★★★★½
8	8	**The Sims: Hot Date** ($28, Electronic Arts)	★★★★½
9	6	**Grand Theft Auto III** ($49, Take 2)	★★★★★
10	--	**Medieval: Total War** ($36, Activision)	★★★★★
11	11	**Zoo Tycoon** ($27, Microsoft)	★★★½☆
12	9	**The Sims: Livin' Large** ($28, Electronic Arts)	★★★★½
13	13	**RollerCoaster Tycoon** ($19, Infogrames)	★★★★☆
14	12	**RollerCoaster Tycoon Gold** ($28, Infogrames)	НЕТ РЕЙТИНГА
15	14	**Diablo II: Lord of Destruction** ($31, Vivendi Universal)	★★★★½
16	18	**The Sims: House Party** ($29, Electronic Arts)	★★★★½
17	15	**StarCraft: Battle Chest** ($20, Vivendi Universal)	НЕТ РЕЙТИНГА
18	--	**Age of Empires II: Age of Kings** ($28, Microsoft)	★★★★★
19	--	**Harry Potter and the Sorcerer's Stone** ($27, Electronic Arts)	★★★½☆
20	--	**Icewind Dale II** ($48, Vivendi Universal)	★★★★½

Информация предоставлена NDP Intellect по итогам продаж в октябре 2002.

ЦИТАТА ДНЯ

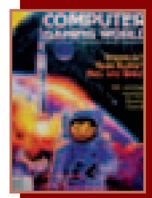
«Вероятно, *StarCraft II* будет выпущен примерно в одно время со *StarCraft: Ghost*». –Из интервью сотрудника Blizzard Билла Ропера на сайте Gamespy.

5, 10, 15 ЛЕТ НАЗАД В *CGW*



5 лет назад, декабрь 1997

5 лет назад, в преддверии рождественских праздников, главный редактор Джонни Уилсон написал Санта-Клаусу письмо, в котором перечислил, что он хочет получить в подарок. Исполнение желаний затянулось на несколько лет, но, похоже, все эти годы Джонни был хорошим мальчиком, т.к. в конечном итоге его мечты о супергеройской RPG и симуляторе организованной преступности сбылись (*Freedom Force* и *Mafia*, соответственно). Впрочем, он все еще ждет появления СТАБИЛЬНО работающего компьютера, торговой системы, где продавцы заботятся о проданных ими играх, и календаря релизов, в котором нет строчки *«Quake IV»*.



10 лет назад, декабрь 1992

Это было потрясающее Рождество. Многие хиты, выпущенные в конце 1992 года, до сих пор помнит и любит благодарное человечество: *Lemmings, Spear of Destiny, Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant, Might and Magic: Clouds of Xeen, X-Wing*... Впрочем, насколько хороши были все эти игры, настолько же ужасны были наши рекомендации по поводу новогодних подарков друзьям и любимым. Как вам такой вариант подписи на подарочной упаковке: «Моему пилоту, обладающему потрясающей маневренностью!»?



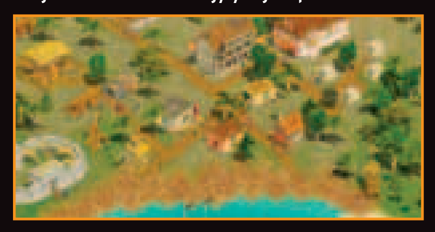
15 лет назад, декабрь 1987

Объявление игровых наград 1987-го года превратилось в драматичное и захватывающее шоу. Так, никому не известная игрушка Gunship умудрилась отобрать титул Лучшей Action-Игры у двух бейсбольных симуляторов, Marble Madness и еще одной игры от компании Cinemaware. Мы не знаем, как такое могло случиться, но, к счастью, за прошедшие годы наши критерии отбора победителей подверглись значительному усовершенствованию. С годами приходит мудрость. С мудростью приходит зрелость...

ИГРОВОЙ ТРУБОПРОВОД

Самые свежие догадки и предположения. Рич Лапорте

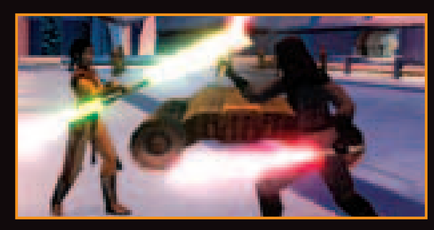
Прежде всего никогда не забывайте, что приведенные ниже даты релизов – не более чем надежды издательских компаний. Более-менее обоснованными они становятся, лишь когда процесс создания игры практически завершен. Общее правило гласит: чем более отдаленную дату указывает издатель, тем ближе она к истине. Впрочем, практика показывает, что любой, даже самый длительный срок разработки может впоследствии увеличиваться, причем неоднократно. Самые последние новости по поводу ухода игр на золото вы можете найти на сайте GoneGold.com.



1 Студия Frog City, автор знаменитой серии *Imperialism*, разрабатывает продолжение *Tropico* – симулятора банановой республики от Pop Top Software. В *Tropico 2* вам предстоит стать пиратом, сколачивающим состояние на грабеже морских торговцев. Будучи разбойником повышенной жестокости, вы не просто грабите торговые корабли, но и привозите моряков на свой остров в качестве рабской силы. В игре будут действовать многие знаменитые пираты прошлых лет, что внесет в нее дополнительные ролевые элементы. Выход намечен на первый квартал следующего года.



2 Сразу после выхода *Morrowind: Tribunal*, компания Bethesda («1С») планирует выпустить игру *Sea Dogs II («Корсары 2»)*. На этот раз авторы постарались сделать максимально увлекательной именно «морскую» составляющую знаменитой пиратской RPG. Как и в прошлой серии, нам предстоит рулить своим кораблем, поднимать и спускать паруса и командовать артиллерийскими дуэлями. Но помимо этого, во второй части на наши плечи ляжет повседневный менеджмент судна – управление оснасткой и вооружением, найм экипажа, забота о пассажирах и пленниках... Кроме того, герой сможет посещать города, заходить в таверны, церкви и доки, а также устраивать потасовки с теми, кто ему не нравится.



3 Компания Bioware обнародовала очередную порцию скринов из страстно ожидаемой всеми ролевой игры *Knights of the Old Republic*. Картинки не разочаровывают. Ваша партия будет включать до трех участников, в ее составе могут быть люди, дроиды, представители Twi'leks, Wookiees и еще нескольких рас. В геймплей вмонтировано несколько мини-игр, например, гонки на летающих мотоциклах или перестрелки из орудийных башен. Общее количество миров, которые предстоит исследовать, – 10. Фанаты *«Звездных Войн»* получат возможность поучаствовать в собственном Эпизоде в начале 2003 года.

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
1503 A.D. The New World	EA	II кв. '03
Age of Mythology	Microsoft	07/11/02
American Conquest	CDV	II кв. '03
America's Army: Attack on Iraq	Bushsoft	II кв. '03
Asheron's Call 2	Microsoft	IV кв. '03
City of Heroes	NCsoft	IV кв. '02
Civilization III: Play the World	Infogrames	30/10/02
Combat Flight Simulator 3	Microsoft	25/10/02
Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin	Big Time	IV кв. '02
Command & Conquer: Generals	EA	I кв. '03
Conflict: Desert Storm	SCi	IV кв. '03
Crusader Kings	Strategy First	06/11/02
Deadly Dozen: Pacific Theater	Infogrames	08/11/02
Delta Force: Black Hawk Down	NovaLogic	24/10/02
Deus Ex 2	Eidos	I кв. '03
Doom III	Activision	неизвестно
Dragon's Lair 3D	Ubi Soft	IV кв. '02
Driver 3	Infogrames	II кв. '03
Duke Nukem Forever	GOD Games	никогда
Escape from Alcatraz	HIP	I кв. '03
EverQuest: The Planes of Power	Sony	22/10/02
EverQuest II	Sony	IV кв. '03
Freelancer	Microsoft	I кв. '03
Full Throttle 2	LucasArts	III кв. '03
Galactic Civilizations	Strategy First	I кв. '03
Ghost Master	Empire	19/11/02
G.I. Combat	Strategy First	17/10/02
Gothic II	JoWood	IV кв. '02

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Haegemonia	DreamCatcher	15/11/02
Halo	Microsoft	II кв. '03
Harpoon 4	Ubi Soft	I кв. '03
Heaven and Hell	CDV	II кв. '03
Hidden & Dangerous 2	GOD Games	II кв. '03
Highland Warriors	Data Becker	20/10/02
Homeworld 2	Sierra	III кв. '03
IGI2: Covert Strike	Codemasters	20/11/02
Imperium Galactica III	CDV	I кв. '03
Impossible Creatures	Microsoft	I кв. '03
Indiana Jones	LucasArts	I кв. '03
James Bond 007: NightFire	EA	20/11/02
Lionheart	Interplay	IV кв. '03
Lock On: Modern Air Combat	Ubi Soft	20/12/02
Lords of the Realm III	Sierra	неизвестно
Master of Orion III	Microprose	27/11/02
Max Payne II	GOD Games	неизвестно
Medal of Honor: Reload	EA	19/11/02
Metal Gear Solid 2	Konami	I кв. '03
Morrowind: Tribunal	Bethesda	IV кв. '02
Nascar Thunder 2003	EA	23/10/02
NBA Live	EA Sports	IV кв. '02
Need for Speed: Pursuit 2	EA	23/10/02
Neocron	CDV	15/11/02
No One Lives Forever 2	Fox Interactive	03/10/02
O.R.B	Strategy First	19/11/02
Planetside	Sony	I кв. '03
Platoon	Strategy First	15/11/02
Praetorians	Eidos	I кв. '03
Pro Race Driver	Codemasters	I кв. '03
Project Nomads	CDV	06/11/02
Quake 4	Activision	неизвестно

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Rainbow Six: Raven Shield	Ubi Soft	I кв. '03
Rise of Nations	Microsoft	I кв. '03
Republic: The Revolution	Eidos	I кв. '03
Robin Hood: Legend of Sherwood	Strategy First	IV кв. '02
RollerCoaster Tycoon 2	Infogrames	15/10/02
Sam and Max 2	LucasArts	I кв. '04
Sea Dogs II	Bethesda	IV кв. '02
Shadowbane	UbiSoft	I кв. '03
SimCity 4	EA	19/11/02
The Sims Online	EA	21/11/02
Splinter Cell	RedStorm	27/11/02
Star Trek: Starfleet Command III	Activision	13/11/02
Star Trek: Elite Force II	Ritual	I кв. '03
Star Wars Galaxies	LucasArts	I кв. '03
Star Wars: Knights of the Old Republic	LucasArts	I кв. '03
SWAT: Urban Justice	Sierra	I кв. '03
Team Fortress 2	Sierra	кто знает?
Thief III	Eidos	II кв. '03
Tiger Woods PGA 2003	EA Sports	06/11/02
Tomb Raider: Angel of Darkness	Eidos	20/11/02
Tron 2.0	Monolith	II кв. '03
Tropico 2	GOD Games	I кв. '03
Unreal II	Infogrames	20/11/02
Vultures	CDV	IV кв. '03
Warlords IV	SSG	11/12/02
World of WarCraft	Blizzard	еще не скоро
World War II	Codemasters	IV кв. '02
Zoo Tycoon: Marine Mania	Microsoft	18/10/02

НОВАЯ ПОЗИЦИЯ | УТОЧНЕНИЕ

РОССИЙСКИЙИГРОВОЙТРУБОПРОВОД

Информация от российских издателей. Серж Долгов

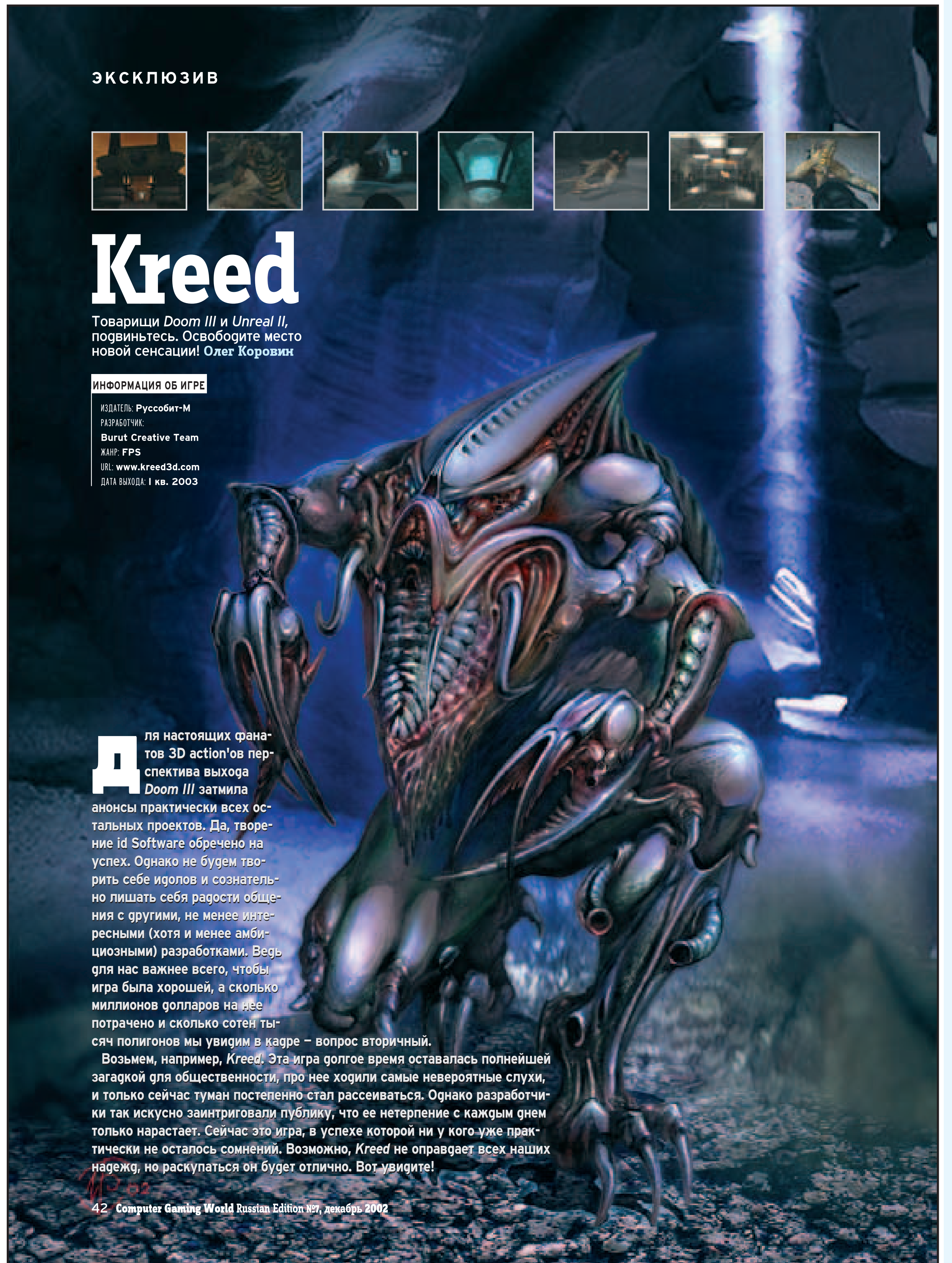
Премьера маленькой рубрики в *CGW*. С этого номера мы будем публиковать информацию о выходе российских релизов. В скобочках написаны оригинальные названия игр. * – русское название игры будет объявлено позже. Выражаем благодарность российским издателям за предоставленную информацию.

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
1914	Руссобит-М	ноябрь 2002
Бимеры (Beam Breakers)	1C/Nival Interactive	неизвестна
Восьмая цивилизация (Mission Humanity)	1C	15.11.02
Жестокие звезды (Tachyon)	1C/snowball.ru	декабрь 2002
Against Rome	Руссобит-М	2003
Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt	Softclub	01.10.02
Antz – Муравьиная Олимпиада (Antz Extreme Racing)	1C/Nival Interactive	22.11.02
AquaNox: Сумерки Аквы (AquaNox)	1C/Nival Interactive	осень 2002
Aquanox2.Revelation	Руссобит-М	январь 2003
ARX Fatalis (ARX Fatalis)	1C/Nival Interactive	конец 2002
Battlefield 1942	Softclub	01.09.02
Chaser	Руссобит-М	февраль 2003
Chrome	1C	неизвестна
Civil War	1C/Логрус	неизвестна
Cold Zero	Руссобит-М	февраль 2003
Command & Conquer: Generals	Softclub	январь 2003
Crime Cities	1C/Логрус	ноябрь 2002
Darkened Skye	1C/snowball.ru	зима 2002
Day of the Mutants	1C	неизвестна
Defender of the Crown	1C	неизвестна
Duality	Руссобит-М	2003
Duke Nukem Forever	1C/Логрус	неизвестна
Europa 1400 – The Guild	Руссобит-М	ноябрь 2002
Farscape	1C/Логрус	неизвестна
FIFA Football 2003	Softclub	ноябрь 2002
Firestarter	Руссобит-М	январь 2003
* (Foo)	1C/snowball.ru	2003
GI Combat	1C/Логрус	неизвестна
Hearts of Iron (ORIGINAL)	snowball.ru/1C	15.11.02
Hidden and Dangerous II	1C/Логрус	неизвестна
Highland Warriors	1C/Nival Interactive	1 кв. 2003
Homeplanet	Руссобит-М	январь 2003
I.G.I. 2 Covert Strike	1C	неизвестна
Icewind Dale 2	1C	неизвестна
James Bond in 007: Nightfire	Softclub	ноябрь 2002
Kicker	Руссобит-М	2003
Kingdom Under Fire : The Crusaders	Руссобит-М	2003
Kreed	Руссобит-М	май 2003
Lethal Dreams	Руссобит-М	1 кв. 2003
Lion Heart	1C	неизвестна
Mafia: the City of Lost Heaven	1C/Логрус	неизвестна
Medal of Honor Allied Assault: Spearhead	Softclub	декабрь 2002
Medieval: Total War	1C	неизвестна
Mistmare	1C/Логрус	неизвестна
* (Moomoins 1-6)	1C/snowball.ru	2003
Myth III: The Wolf Age	1C/Логрус	неизвестна
NBA Live 2003	Softclub	ноябрь 2002
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Softclub	ноябрь 2002
Neuro	Руссобит-М	2003
NHL 2003	Softclub	ноябрь 2002
* (No One Lives Forever 2)	Softclub	декабрь 2002
O.R.B.	1C/Логрус	неизвестна
One Must Fall BG	1C/Nival Interactive	2003

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Operation Flashpoint: Сопротивление (Operation Flashpoint: Resistance)	1C	22.11.02
Phantom Crash	Руссобит-М	2003
Post Mortem	1C/Логрус	неизвестна
Prisoner of War	1C/Nival Interactive	2003
Project Nomads	1C/Nival Interactive	неизвестна
Ranse	1C/Логрус	неизвестна
Ratchet & Clank	Softclub	ноябрь 2002
Real War	1C/Логрус	ноябрь 2002
Real War 2	1C/Логрус	неизвестна
Ring 2: Twilight of the Gods	1C/Логрус	неизвестна
* (Rock Manager 2)	1C/snowball.ru	декабрь 2002
* (Saga)	1C/snowball.ru	декабрь 2003
Secret Ops	Руссобит-М	2003
Sid Meier's SimGolf	Softclub	01.08.02
SimCity 4	Softclub	январь 2003
Ski Park Manager	1C/Nival Interactive	22.11.02
Soldier of Fortune II: Double Helix	1C	неизвестна
Soldner – Secret Wars	Руссобит-М	2003
Spell Porce	Руссобит-М	2003
Spellforce – The order of dawn	Руссобит-М	ноябрь 2002
Star Trek: Star Fleet Command 3	1C	неизвестна
Strident	Руссобит-М	2003
Tennis Masters Series 2002	1C/Логрус	неизвестна
The Guild Add on,	Руссобит-М	2003
The Sims: Deluxe Edition	Softclub	декабрь 2002
The Sims: Unleashed	Softclub	октябрь 2002
The Sims: Vacation	Softclub	август 2002
TOCA Race Driver	1C	неизвестна
Total Club Manager	Softclub	ноябрь 2002
Trainz	1C/Логрус	неизвестна
War and Peace	1C/Nival Interactive	неизвестна
War and Peace	1C/Nival Interactive	2003
WarCraft III: Reign of Chaos	Softclub	июль 2002
WarCraft III: Reign of Chaos Collector's Edition	Softclub	декабрь 2002
Warcraft III: Reign of Chaos Jewel Edition	Softclub	22.10.02
White Fear	1C/Логрус	неизвестна
World War II: Frontline Command	1C	неизвестна
Xpand Rally	1C	неизвестна
Автомагнат (Car Tycoon)	1C/Nival Interactive	осень 2002
Автостопом по Галактике (Hitchhikers guide to the galaxy)	1C/snowball.ru	заморожен
Американ МакГи: Алиса	Softclub	ноябрь 2002
Архангел (Arch Angel)	Руссобит-М	ноябрь 2002
Безумный Маркс (Bandits)	1C/snowball.ru	декабрь 2002
Большие Гонки 2 (Toon Quad)	snowball.ru/Новый Диск	конец 2002
*(Crazy Designer)	snowball.ru/Новый Диск	зима 2003
* (Simon 3D)	snowball.ru/Новый Диск	зима 2003
* (Steel Beasts GOLD)	snowball.ru/Новый Диск	зима 2003
* (Steel Beasts II)	snowball.ru/Новый Диск	зима 2003
* (Strike Fighters)	snowball.ru/Новый Диск	зима 2003
* (Waterloo)	snowball.ru/Новый Диск	зима 2003
Бэтмен. На страже города. (Batman Vengernce)	Руссобит-М	ноябрь 2002
Вальгалла (Valhalla)	1C/snowball.ru	15.11.02

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Версаль II (Versailles II)	1C/Nival Interactive	август 2002
Властелин колец: Братство кольца (Lord of the Rings: Fellowship of the Ring)	Softclub	декабрь 2002
Гарри Поттер и Тайная комната	Softclub	ноябрь 2002
Гегемония (Haegemonia: Legions of Iron)	1C/Nival Interactive	2003
Гладиаторы (Gladiators)	Руссобит-М	ноябрь 2002
День Победы (Hearts of Iron)	1C/snowball.ru	декабрь 2002
Египет: Мумия и Колдун (Egypt Kids)	1C/Nival Interactive	июль 2002
Жестокие Звезды (Tachyon)	1C/snowball.ru	зима 2003
Завоевание Америки (American Conquest)	Руссобит-М	ноябрь 2002
Златогорье 2 (Golden Lands)	Руссобит-М	март 2003
Зоопарк (Wildlife Park)	Руссобит-М	2003
Иерусалим (Jerusalem. The 3 Roads to the Holy Land)	1C/Nival Interactive	осень 2002
Империя Дракона (Dragon Throne)	snowball.ru/Новый Диск	декабрь 2002
Казаки II: Наполеоновские войны (Cossacks II: Napaleon's wars)	Руссобит-М	2003
Картинг Гран-При (Open Kart)	1C/Nival Interactive	август 2002
Клайв Баркер: Проклятые	Softclub	ноябрь 2002
Командир (WarCommander)	1C/Nival Interactive	октябрь 2002
Крестоносцы (Crusader Kings)	1C/snowball.ru	декабрь 2002
Крестоносцы (Crusader Kings)	1C/snowball.ru	декабрь 2002
Лох-несс (Loch-Ness)	1C/Nival Interactive	август 2002
Меч и Корона (Disciples GOLD Special)	snowball.ru/Новый Диск	зима 2002
Монстрограg (Monsterville)	1C/Nival Interactive	июль 2002
Нечто (The Thing)	Softclub	декабрь 2002
Новый Мировой Порядок (NEW WORLD ORDER)	Руссобит-М	ноябрь 2002
Осада Авалона I-VI (Siege of Avalon I-VI)	snowball.ru/Новый Диск	ноябрь 2002
Отряд «Дельта»: Операция «Спецназ» (Delta Force: Land Warrior)	1C/snowball.ru	декабрь 2002
Отряд «Дельта»: Операция «Черный Ястреб» (Delta Force: Black Hawk Dawn)	1C/snowball.ru	зима 2003
Периферия (RIM: Battle Planets)	1C/Nival Interactive	июнь 2002
Прекрасный лик смерти (K. Hawk)	Руссобит-М	ноябрь 2002
Промышленный Гигант 2 add (Industry Giant 2 Add on)	Руссобит-М	декабрь 2002
Рандеву 4	Руссобит-М	декабрь 2002
Ролан Гаррос: Открытый чемпионат (Roland Garros 2001)	1C/Nival Interactive	ноябрь 2002
С.В.И.Н. (S.W.I.N.E.)	1C/Nival Interactive	июль 2002
Скорость: Адреналиновый Туннель (Ballistics)	1C/snowball.ru	декабрь 2002
Солдаты Анархии (SOA: Soldiers of Anarhy)	Руссобит-М	ноябрь 2002
Фантасмагория	Softclub	июль 2002
Футбольный менеджер (The) Soccer Manager	Руссобит-М	ноябрь 2002
Частный госпиталь	Softclub	ноябрь 2002
Черный Оазис	Бука	28.11.02
Герои меча и магии 4: Грядущая буря	Бука	28.11.02
11 стульев	Бука	декабрь 2002
Заклятие	Бука	декабрь 2002
Марш!	Бука	декабрь 2002

НОВАЯ ПОЗИЦИЯ   УТОЧНЕНИЕ



Kreed

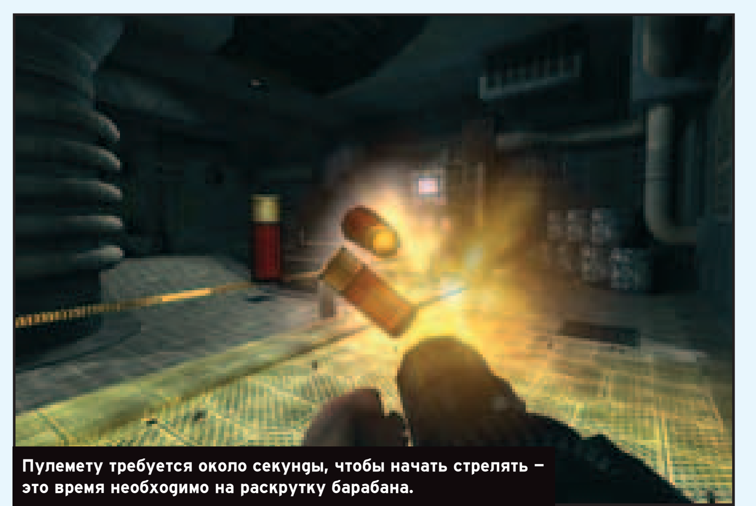
Товарищи *Doom III* и *Unreal II*, подвиньтесь. Освободите место новой сенсации! **Олег Коровин**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **Руссобит-М**
РАЗРАБОТЧИК: **Burut Creative Team**
ЖАНР: **FPS**
URL: **www.kreed3d.com**
ДАТА ВЫХОДА: **I кв. 2003**

Для настоящих фанатов 3D action'ов перспектива выхода *Doom III* затмила анонсы практически всех остальных проектов. Да, творение id Software обречено на успех. Однако не будем творить себе идолов и сознательно лишать себя радости общения с другими, не менее интересными (хотя и менее амбициозными) разработками. Ведь для нас важнее всего, чтобы игра была хорошей, а сколько миллионов долларов на нее потрачено и сколько сотен тысяч полигонов мы увидим в кадре – вопрос вторичный.

Возьмем, например, *Kreed*. Эта игра долгое время оставалась полнейшей загадкой для общественности, про нее ходили самые невероятные слухи, и только сейчас туман постепенно стал рассеиваться. Однако разработчики так искусно заинтриговали публику, что ее нетерпение с каждым днем только нарастает. Сейчас это игра, в успехе которой ни у кого уже практически не осталось сомнений. Возможно, *Kreed* не оправдает всех наших надежд, но раскупаться он будет отлично. Вот увидите!


Пулемету требуется около секунды, чтобы начать стрелять – это время необходимо на раскрутку барабана.


Практически все источники освещения можно уничтожить. Правда. Понравится ли вам бродить в полной темноте, когда тут и без того по спине мурашки бегают?..


Грамотная работа с освещением неизбежно ведет к тому, что в игре появляется масса зеркальных и полупрозрачных поверхностей.

Конечно, мы не могли пройти мимо столь любопытного проекта. А посему ваш покорный слуга отправился в офис «Руссобит-М», дабы взглянуть на то, в каком состоянии сейчас пребывает наш заочный любимец. Обещаю в подробностях рассказать обо всем увиденном (честно-честно!), однако позвольте пока немного подержать вас в неведении. Дело в том, что история создания этой игры оказалась на удивление занимательной.

Kreed или не Kreed?

Создатели *Kreed*'а, ребята из Burut Creative Team, около полутора лет назад начали работать над глобальной ролевой игрой с видом от третьего лица под названием Creed. Это был довольно логичный шаг, так как их первым проектом стало *«Златогорье»* – довольно средняя, хотя и не лишенная оригинальности RPG. Был разработан огромный мир, населенный разнообразными разумными существами, а также уникальными животными и растениями. Была продумана социальная и политическая система и т.д. Однако первое тестирование показало, что дать игроку почувствовать атмосферу, задуманную дизайнерами, возможно только в игре с видом от первого лица. Тогда же выяснилось, что программисты хотели работать над 3D action'ом, да и технических наработок для этого у них уже было достаточно. Последней каплей стало принесенное издателем известие о том, что проект с названием Creed уже был выпущен за пару лет до этого. Тогда и родилась идея того самого Kreed'а, который мы знаем сейчас.

В «Руссобит-М» сразу понимали, что Burut создает нечто совершенно особенное. Однако окончательно убедиться в хитовости *Kreed*'а издатель смог после Milia 2002. Именно после этой выставки «Руссобит-М» стал получать предложения от различных зарубежных компаний с предложениями о лицензировании движка игры. Неожиданно (а может, и вполне закономерно) активно интересоваться ходом разработки начали и журналисты из самых разных стран. И вообще, чем дальше, тем больший ажиотаж поднимался вокруг 3D action'а от мало кому известной до той поры команды. Видимо, это судьба.

Страшное место – Kreed!

В XXI-XXII веках раздираемое внутренними противоречиями и техногенными катастрофами человечество пережило Третью и Четвертую мировые войны. В результате в своем развитии оно было отброшено на многие годы назад. Пришлось зализывать раны. На какое-то время это объединило людей, однако мир продлился недолго. В XXIII веке в Солнечную Систему вторгся флот воинственной расы тиглаари (Tiglaary). Человечество не смогло выстоять в борьбе с грозным противником. Земля была порабощена.

Для тиглаари человеческая жизнь не значила ничего, люди вымирали. Однако появился герой. Он сумел объединить разрозненные силы и направить их на борьбу с захватчиками. Он создал Легион (Legion). Снова разразилась война, в результате которой тиглаари были вынуждены покинуть Солнечную Систему. Началась эра мира и процветания. Людям удалось установить контакт со многими инопланетными расами. А так как беспощадные тиглаари продолжали свои завоевания в других системах, очень скоро все осознали необходимость объединения против общего врага. 2573 год вошел в историю как год основания Межпланетного Военного Альянса, также известного как Конфедерация.

К XXVIII веке влияние Конфедерации распространялось даже на самые отдаленные миры. Однако даже это не могло остановить тиглаари, единственное предназначение которых – нести смерть и разрушение. Они снова развязали войну. На этот раз даже мощи Легиона и Конфедерации было недостаточно, люди терпели поражение за поражением. Над человечеством снова нависла угроза уничтожения, однако в 2734 году тиглаари неожиданно покинули завоеванные территории и вернулись в свой родной мир Kha Trak. Преследуя их, силы Конфедерации неожиданно натолкнулись на информацию о некоем секторе в космосе, который сами тиглаари называли «вечным проклятием Kha Trak'a». Также люди обнаружили следы действия безликой силы чудовищных масштабов, уничтожившей многие колонии тиглаари. Злополучный сектор пространства, где происходили эти события, был обозначен как «красный сектор». Вход в него был запрещен абсолютно всем.

Со временем стали возникать религиозные секты, последователи которых говорили о *Kreed*'е (догме, постулате). Джикриды (Jikreeds), последователи этих сект, верили, что из «красного сектора» придет Бог, Бесконечный, Непознаваемый и Карающий.



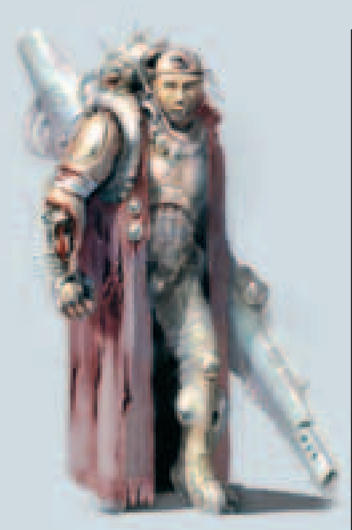
Некоторое время спустя после этих событий корабль «Асперо» (Aspero) должен был доставить груз в одну из отдаленных колоний Конфедерации. Однако неожиданно связь с ним была потеряна. Удалось установить, что искусственный интеллект корабля дал сбой из-за того, что «Асперо» оказался слишком близко к «красному сектору». С тех пор ни о корабле, ни о его экипаже не было никаких вестей...

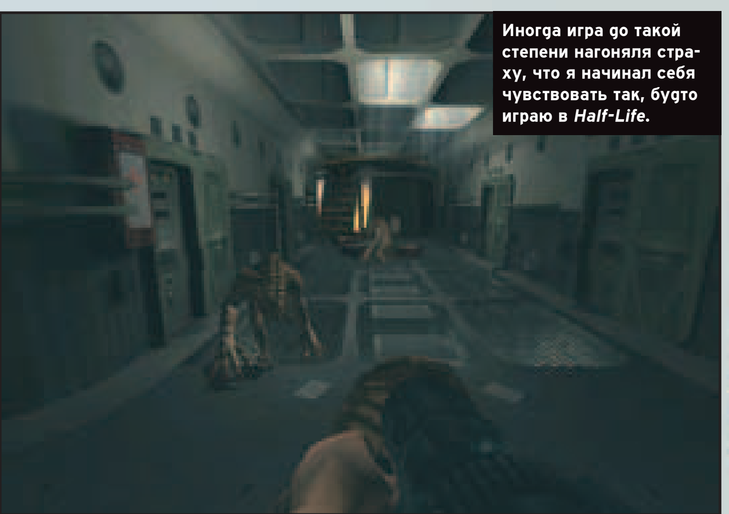
Kreed покоряет Европу

Не так давно разработчиков *Kreed*'а пригласили принять участие в снимавшемся в Германии токшоу NBC GIGA Games Show. Шоу идет в прямом эфире. Ведущие беседуют с разработчиками, при этом параллельно публике демонстрируются кадры из игрового процесса. Зрители также принимает участие в обсуждении. Суммарно *Kreed* был в прямом эфире около часа! Публика приняла игру «на ура». А как же иначе! Кстати, *Kreed* стал первой российской игрой, появившейся на NBC. Но для нас с вами важнее другое. На телевидении работают не дураки, и в эфир может пойти лишь то, что интересно массовому зрителю. Это означает, что Европа вполне готова принять *Kreed* с распростертыми объятиями.

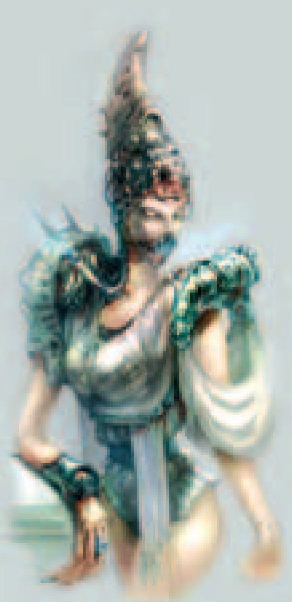
Вечный двигатель

Безусловно, главная гордость авторов *Kreed*'а – это уникальный движок XTend Engine, разработанный специально для этой игры. Почему разработчики решили взять на себя этот нелегкий труд? Ведь значительно проще лицензировать уже готовый движок. Да, это может влететь в копеечку, зато весьма существенно сокращаются сроки разработки проекта, и разом решается масса технических проблем. Вот как сами разработчики комментируют ситуацию: «При создании собственного движка в большей степени присутствует элемент творчества, нежели при лицензировании готового. Дело в том, что большинство впечатляющих эффектов и технологий появляются случайно в процессе разработки и эксперимен-





Иногда игра до такой степени нагоняля страху, что я начинал себя чувствовать так, будто играю в *Half-Life*.



тирования. К тому же использование собственного engine'а позволяет нам более гибко реализовывать задумки и не ограничиваться возможностями лицензированного движка, привнося больше оригинальности и творчества в проект».

Когда первые скриншоты и видеоролики *Kreed*'а попали в руки журналистов, многие отказывались верить, что те взяты из реального игрового процесса. Просто по качеству они превосходили многие тогдашние суперхиты. А не так давно на нескольких различных игровых сайтах появились размышления авторов о том, что *Kreed* может стать чуть ли не убийцей *Doom III*. С этим они, конечно, загнули. Все-таки весовые категории у двух проектов слишком уж разные. Однако, проведя за Kreed'ом два с лишним часа, могу с уверенностью сказать, что Burut готовит нечто грандиозное.

Первое впечатление от увиденного: вживую игра гораздо красивее, чем на скриншотах! Интерьеры космического корабля «Асперо», где и начинается история, вызывают сложный коктейль эмоций. Почти все помещения погружены в полумрак, повсюду видны следы недавней катастрофы – перевернутая мебель, лопнувшие трубы, заклинившие двери, неработающая электроника. Возникает знакомое по многим horror adventure ощущение того, что вот-вот из-за угла появится какая-нибудь огромная зверюга. Однако желание исследовать все, что здесь есть, пересиливает и заставляет продвигаться вперед.

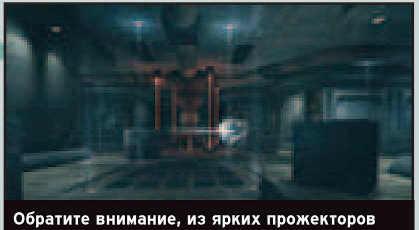
После долгого блуждания по тесным, мрачным коридорам я оказываюсь в огромном зале. Иду по подвешенному мостику, уходящему куда-то вверх. Помещение просто поражает своими размерами. С потолка (высота зала не меньше 50 метров) свисают какие-то провода, вдоль стен змеятся трубы непонятного назначения. Дальше снова коридоры... Через какое-то время оказываюсь в каютах экипажа. Обстановка спартанская: койка, стол, кое-какая посуда. Все перевернуто вверх дном. Постепенно прихожу в себя и начинаю заставлять себя мыслить объективно.

Движок действительно впечатляет. Разработчики это прекрасно понимают и очень грамотно этим пользуются. То на полу в какой-нибудь комнате обнаруживается небольшая лужица воды, накапавшая из протекающей трубы – environmental bump-mapping во всей своей красе, – то мы оказываемся по пояс в тумане – volumetric fog, – то вдруг видим вырывающийся не пойми откуда огонь. Кстати, огонь здесь особенно красив. Не знаю, что именно такого придумали разработчики, но он не похож ни на что виденное мной ранее.

Очень скоро натыкаюсь на первых монстров. Впечатляющее зрелище. На модель каждой твари тратится по 3000-4000 полигонов. Но главное, что в них поражает, – это наложение освещения. В темноте монстров практически не видно не потому, что весь экран черный, а потому что тени на них ложатся идеально правильно. Застывший противник может быть вообще незаметен. Если же он начинает двигаться, рисунок теней сразу меняется. Второй шок – анимация. Скелет моделей противников состоит в среднем из 120 костей. Столько не используется даже в файтингах! В результате любое движение, независимо от его скорости, выглядит абсолютно естественным и плавным. Некоторые твари, кажется, не бегут, а плывут над полом – настолько ровно и правильно они двигаются. Убив первую партию инопланетян, подхожу к трупам, чтобы как следует их разглядеть. Да, детализация действительно на самом высоком уровне. Даже зубы и когти, – и те полностью трехмерные и видны очень отчетливо. Для пущего реализма шкуры некоторых зверей освещаются с использованием технологии bump-mapping, так что те кажутся шероховатыми.

Но за все приходится платить. Для нормальной работы Kreed'а вам понадобится как минимум PIII 500, 256 MB RAM и GeForce 2. Причем на MX'ах игра работать не станет. Но это бы еще ничего. Меня насторожило то, что на тестовом компьютере (P4, GeForce 4) Kreed нет-нет, да и тормознет. При этом падение FPS наблюдалось в самые неожиданные моменты, когда на экране ничего особенного не происходило. Случалось это нечасто, но торможение ощущалось явственно. Впрочем, у разработчиков еще есть время, чтобы окончательно отладить движок. Будем надеяться, к релизу эти шероховатости будут устранены.

Примерно через полчаса исследования «Асперо» появляется странное чувство. Какой-то неудовлетворенности. Еще через несколько минут понимаю, в чем дело. Проблема в том, что корабль начинает восприниматься не как единое целое, а как простое скопление отдельных залов, соединенных лестницами и коридорами. Разработчики и сами признаются, что труднее всего из отдельных модулей, наработок, технологий собрать готовую игру, в которую было бы интересно играть. Сами по себе интерьеры, каждая комната в отдельности, выполнены просто отлично. Однако они постепенно начинают утомлять. Кроме того, на «Асперо» довольно легко заблудиться. Все двери, коридоры и каюты похожи одна на другую. Впрочем, не будем делать поспешных выводов. «Асперо» – лишь одна из очень многих локаций, в которых нам предстоит побывать.



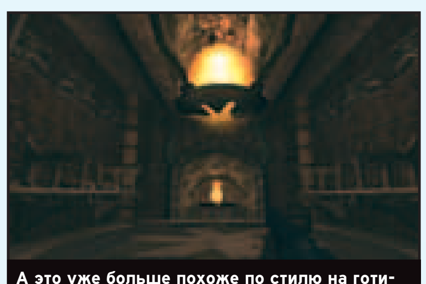
Обратите внимание, из ярких прожекторов свет исходит мощным пучком, который затем очень мягко рассеивается на потолке.

При свете дня

Меня здорово удивило известие о том, что *Kreed* лишь наполовину будет состоять из закрытых уровней. То есть примерно пол-игры нам придется провести под открытым небом! Разумеется, я сгорал от нетерпения, желая поскорее выйти на свежий воздух. Случай не заставил себя долго ждать. Что ж, не знай я, что играю в *Kreed*, в жизни бы не подумал, что это он. На улице все выглядит совершенно по-другому: освещение, спецэффекты, масштабы – все. Еще по первым скриншотам из игры мне показалось, что Kreed стилистически очень похож на Unreal. Теперь же, когда я стоял на поверхности неизвестной плане-

Здоровая конкуренция?

В следующем году компания «Руссобит-М» выпускает довольно много проектов, относящихся к жанру 3D action. Среди них: *STALKER, Neuro, Firestarter* и, конечно, сам *Kreed*. На первый взгляд решение довольно странное, ведь всем им придется конкурировать между собой. Однако в «Руссобит-М» к этому относятся довольно спокойно. Все эти игры нацелены на разные сегменты рынка. *STALKER* и *Neuro*, например, можно отнести к 3D action'ам с очень большой натяжкой, так как в них очень серьезную роль играет ролевой элемент. Firestarter скорее можно сравнить с *Unreal Tournament* – никакого сюжета, только мясо. Так что за судьбу *Kreed* можно не опасаться.


А это уже больше похоже по стилю на готический *Quake 3*. Воистину нет предела разнообразию мира *Kreed*!



ты, покрытой скалами, зная, что где-то здесь притаились злобные инопланетяне, ощущение, что в таком месте могут обитать Skaarj'и, почти превратилось в уверенность. «Мы стараемся делать свой, независимый и непохожий на другие проект. Кому-то *Kreed* кажется похожим на одну игру, кому-то – на другую... это действительно здорово и это показывает, что *Kreed* – это уникальный, независимый и самобытный мир», – комментируют разработчики.

Что же ждало меня под открытым небом? Ничего сногсшибательного. Общее впечатление – неплохо, но с красотой внутреннего убранства корабля, конечно, не сравнить. Моему взору предстали лишь голые скалы и небо. А так как движок не рассчитан на работу с большими открытыми пространствами, то уровень представлял собой путешествие по «коридору» среди скал. По ходу попадались различные сооружения, в каждое из которых можно зайти. Да, здесь графика снова на уровне самых высоких стандартов. Меня просто покорил храм. Это огромное по высоте здание с толстенными колоннами, вздымающими к потолку, факелами, развешанными на стенах, изваяниями и прочими непонятными конструкциями. Зрелище навевает мысли о египетской архитектуре. Очень красиво! Любопытно, что в этом храме я не смог сделать ровным счетом ничего путного. Такое впечатление, что он стоял там просто для красоты. Возможно, правда, это лишь особенности рабочей версии.

Интеллектуальное мясо

Несмотря на то что в *Kreed*'е стрельба – это лишь средство для достижения цели, но никак не сама цель, именно за отстрелом монстров нам придется провести большую часть времени. И здесь разработчики приготовили нам еще один сюрприз. Они сделали все, чтобы поведение управляемых компьютером противников было как можно более похоже на поведение живого человека. По сути, они ведут себя почти как боты. Судите сами. Монстры не привязаны к конкретному месту и в свободное время просто путешествуют по уровню, исследуя его. Если они знают о присутствии чужаков, то они сами определят ключевые точки на уровне и начинают их охранять. Враги реагируют не только на непосредственное появление игрока перед ними, но и на издаваемые им звуки, даже если сам он находится далеко. Но это еще не все. В Kreed'е реализован групповой искусственный интеллект. Монстры изначально разбиты на группы и действуют как команда. В каждой есть свой командир, на поведение которого ориентируются остальные. Если нам удается убить старшего в группе, на время в ней возникнет хаос. А вскоре место погибшего командира займет кто-то из оставшихся в живых.

Поведение наших врагов зависит от многих сотен параметров. Во-первых, они принимают во внимание геометрию уровня, месторасположение и численность своих союзников. Во-вторых, они оценивают поведение игрока: какое оружие у него в руках, много ли у него здоровья, насколько агрессивно он себя ведет. Даже самый трусливый монстр, увидев, как мы убегаем, решит (небезосновательно), что в данной ситуации он сильнее, и начнет преследование. Если же мы, только открыв дверь в комнату, начинаем без разбора палить во все стороны, противники серьезно подумают о том, что надо бы им спасаться.

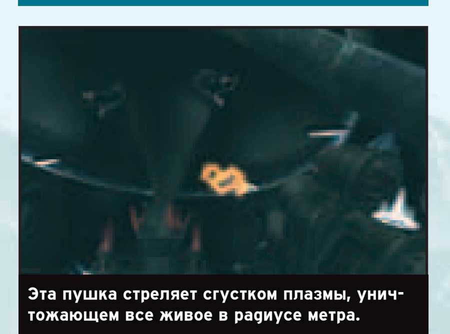
Непосредственно в бою все становится еще интереснее. В зависимости от характера и способностей инопланетной твари, она может либо просто наводить пушку на игрока и стрелять, либо учитывать траекторию и скорость его движения и стрелять в ту точку, где игрок должен будет оказаться в следующий момент. Враги также умеют пользоваться преимуществами рикошета и эффектом взрывной волны.

Story-driven

Kreed'ом движет сюжет. По-другому быть и не могло (вспомните, что изначально-то планировалось создать RPG). В каждый конкретный момент игры у нас есть совершенно определенная цель. Задания мы получаем прямо по ходу: либо в скриптовых роликах, либо через компьютеры, либо от NPC. Последних, кстати, будет довольно много. При этом с ними придется не только разговаривать. Они вполне способны постоять за себя в бою. А в случае смерти NPC какие-то задания окажутся невыполнимыми.

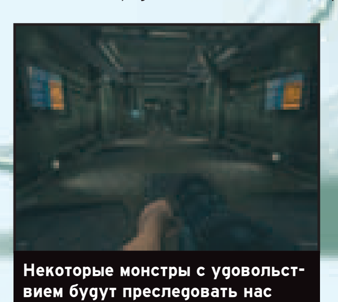
XTend – дело тонкое

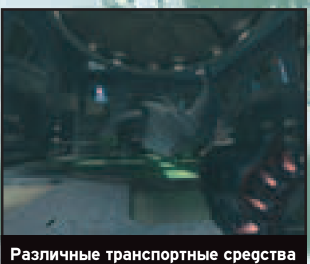
Система прорисовки 3D графики в XTend engine базируется на DirectX 8.0/8.1, что подразумевает использование vertex и pixel shaders. Они используются для построения и прорисовки практически любого объекта в *Kreed*'е, начиная с уровней и заканчивая специальными эффектами. За основу взяты PS v.1.1-1.3 и VS v1.1. Если видеокарта способна работать с Pixel Shaders v.1.4, то это приведет к активизации соответствующих методов работы с shaders'ами этой версии. А при подключении расширенной DLL библиотеки XTend 3D возможна активизация кода, базирующегося на Direct3D 9, что позволит оптимизировать и улучшить визуальные качества эффектов под PS v.2.0/3.0 и VS v2.0/3.0 – примерно так можно ответить на вопрос, почему *Kreed* столь требователен к железу.


Эта пушка стреляет сгустком плазмы, уничтожающем все живое в радиусе метра.

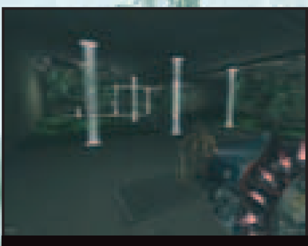
Все ролики в *Kreed*'е выполнены на движке. Сделано это для того, чтобы не разрушать целостность игрового мира. Однако сюжет развивается постоянно: посредством диалогов, заскриптованых событий, да и действия самого игрока тоже порой будут влиять на его ход. «Использование роликов на движке позволяет нам целиком погрузить игрока и атмосферу *Kreed*'а, поместить его не просто в набор уровней и ботов, а в огромный мир со множеством самых причудливых цивилизаций и существ, его населяющих. В основном, ролики используются для обыгрывания главных и в меньшей степени второстепенных моментов игрового сюжета, как правило, в конце каждого уровня, но также и во всевозможных диалогах персонажей – как с участием главного героя, так и без него».

До выхода игры осталось не так уж много времени. Разработчикам сейчас остается собрать все ее части воедино и представить на суд общественности. Лично у меня практически нет сомнений в том, что *Kreed* нас не разочарует. Слишком много труда в него вложено. Слишком привлекательным он кажется сейчас, чтобы через полгода вдруг стать пустышкой. Будем ждать.


Некоторые монстры с удовольствием будут преследовать нас хоть по всему кораблю.


Различные транспортные средства встречаются довольно часто, но управлять ими нельзя.


Это один из самых слабых и глупых монстров, который просто лезет на нас напролом.


Деревья на космическом корабле – довольно необычное, но воодушевляющее зрелище.



Радиоактивен, вооружен и очень опасен... **Кирилл Кутырев**

Єдіна та спільна Украина, сформулировавшая свой статус не как страны третьего мира, но как страны дерзкой, полуевропейской и перспективной, славится не только пышногрудыми селянками, салом, горилкой и тихими ночами. Посредством группы ответственных товарищей в лице GSC Game World братья-славяне сгенерировали, визуально оформили и выпустили не один игровой шедевр. Вспомним хотя бы «Казаков». На этот раз игрорынок озарит органичное соединение лучших традиций *Fallout* и *DaggerFall*. *«S.T.A.L.K.E.R.»* – аббревиатурное имя того, что вы в будущем увидите «на экранах» своих мониторов.

Скепсис по отношению к жертвам чернобыльской аварии, мутирующим зомби и полуобглоданным аномалиями крысам неуместен. По аналогиям с давно прочитанными романами мы все затихли в предвкушении ядовитого разреженного воздуха, гнетущей тишины, необратимых физических изменений и серого фатализма. Сталкер – бизнесмен обреченности, торговец паранормальным. В игровом логове Чернобыльской АЭС ютились кошки о трех головах, ртутные шары, неизведанные твари и сумрачные сталкеры.

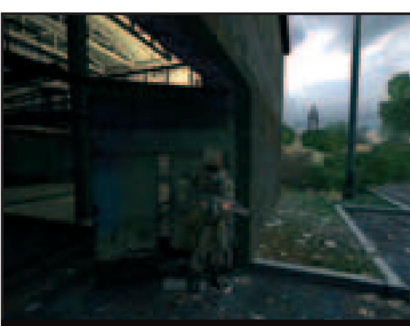
ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **Руссобит-М**
РАЗРАБОТЧИК: **GSC Game World**
ЖАНР: **action/RPG**
URL: **www.stalker-game.com**
ДАТА ВЫХОДА: **III кв. 2003**


На лицо качественная реализация природных эффектов, качественная до последнего всплеска от упавшей капли дождя, до последнего круга на мутной поверхности лужи.


Этот БМП — ваше потенциальное средство передвижения. Списанный по причине заражения, он еще будет вам полезен.


Обратите внимание на оружие и что его держит. Детальная прорисовка всего арсенала только усугубляет и без того неотвратимый процесс «втягивания» в игру.


Ощущение полного присутствия создается за счет внесения в игру неприметных на первый взгляд мелочей. Промышленный мусор, разбросанные гайки, куски ржавых труб — просто дом родной.

Выход столь долгожданного творения уже не за горами, посему неплохо бы для начала представить картину вполне возможного явления под названием *S.T.A.L.K.E.R.* Итак, 12 апреля 2006 года. Чудовищных масштабов взрыв прогремел в окрестностях Чернобыльской АЭС. Ярчайшая вспышка света смела напрочь границы осязаемого. Взрывная волна неумолимо настигала все живое, превращая в кровоточащие куски мяса. Спустя несколько часов тишина заполнила окрестности бывшей электростанции. К вечеру того же дня вся зона была оцеплена незамедлительно прибывшими войсками. Однако, несмотря на оперативные действия правительства, спасательные работы по эвакуации всех оставшихся в живых не представлялись возможными. Возникновение невиданных ранее аномалий препятствовало любому проникновению в зону произошедшего. Через несколько месяцев аномалия разрослась до невероятных размеров, поглотив в своих недрах практически все живое. Повторный взрыв произошел в 2008 году, унеся с собой работавших в непосредственной близости с АЭС. Тридцатикилометровое оцепление стало единственным рубежом, пытающимся сдерживать смертельную угрозу мировому порядку и благополучию. Только через четыре года после катастрофы первые научные экспедиции начали активное освоение мира теней и аномалий. К этому времени в зоне появляется все больше мародеров и просто любителей приключений. В поисках различных артефактов они пробираются все глубже и глубже в Зону. Их называют сталкерами. Именно им суждено открыть тайну всего происходящего внутри обители смертельных аномальных полей.


Хорошая снайперская винтовка и немного терпения помогут сделать вам невозможное. Главное, чтобы это невозможное не сделали с вами.

По случаю выхода игры в свет GSC Game World на своем официальном сайте открыла целый раздел, посвященный тематическим история и рассказам. Таким образом игровой мир будет обретать интересные подробности: появятся слухи и легенды. А самое главное, что во всем этом вы сможете принять непосредственное участие. Подобную акцию в свое время провела Larian Studios, публиковав раз в неделю исторические сводки из мира *Divine Divinity*.



Итак, вся зона состоит из несколько локаций, соединенных в единую карту. По ходу развития действий вы побываете в Мертвом лесу, городах Припять и Чернобыль, в непосредственной близости с реактором АЭС и внутри него. Передвижение игрока по карте ничем не ограничено, что дает возможность полной свободы действия. Эта немаловажная вольность придает *S.T.A.L.K.E.R.* еще большую реалистичность. Концепция игрового мира не уступает своей визуальной реализации. Жизнь в зоне автономна и зависит от многих факторов, зачастую независящих от игрока. Он даже может ничего не делать — события будут идти своим чередом. К тому же двадцатикилометровая зона вокруг электростанции воссоздана на основе фото- и видеоматериалов, добытых во время реальных спасработ. Здания, улицы и сама АЭС перенесены из реального мира в игровой. Текстуры практически идентичны существующим. Разработчикам удалось полностью воссоздать картину возможной индустриальной катастрофы: хотим мы этого или нет, а неопределенное будущее вполне может стать нашим определенным настоящим.

В мире экологического дисбаланса игрок выступает в роли сталкера. Его основным жизненным принципом является зарабатывание денег за счет плохо лежащих артефактов. Исследуя зону, вы собираете все, что имеет аномальный характер. Артефакты, ископаемые образования, тела мутировавших животных имеют вполне определенную стоимость для науки. Все добытое вы продаете либо ученым, расположившимся в двух исследовательских лабораториях на границе Зоны, либо подпольным торговцам. Тратить вырученные деньги придется на покупку и улучшение вашей экипировки, оружия и средств передвижения. Путешествуя по зоне на машине, вы сэкономите кучу времени. Говоря о главном герое, необходимо отметить отсутствие возможности развития характеристик персонажа. Но не спешите осуждать разработчиков. По их мнению, развитие персонажа происходит в другой плоскости. За несколько недель игрового процесса реального





Со спины Сталкер напоминает юного Пола Артридеса в своем защитном костюме. Неудивительно, ведь по условиям проживания Зона ничем не уступает песчаному Аракису.



Не могли разработчики обойтись без огромных красочных плакатов. Ведь не просто так, а символизируют...



Особенно хорошо раскрываются возможности игрового движка в прорисовке закрытых пространств. Одинаково превосходно он делает это и с открытой местностью.

увеличения способностей произойти не может. Поэтому развитие сталкера тесно связано с нарастающим умением игрока ориентироваться в постапокалиптическом мире. Подобный реализм – большая редкость в жанре RPG, а посему стоит с пониманием отнестись к этому нововведению.

Зона Чернобыльской АЭС – это целый мир, способный самостоятельно жить и развиваться. При разработке *S.T.A.L.K.E.R.*'а особое внимание уделяется искусственному интеллекту. У игрока создастся впечатление реальности всего происходящего за счет непредсказуемого, но в то же время логически обоснованного поведения NPC. К примеру, если ваш герой нападает на одного из группы охранников, остальные разбегаются по укрытиям. Оценив силу противника, они могут вызвать подкрепление. Общение с NPC так же подчинено законам реальности. На время разговора игра не прерывается, поэтому будьте бдительны – враг не дремлет. А если вы по мере разговора будете отходить от вашего собеседника, он может вас не расслышать или переспросить. Остается в силе и такой параметр, как «отношение»: будьте вежливы с потенциальными торговцами, иначе получите взвинченные цены, презрительное игнорирование или встречный огонь из старого дробовика.

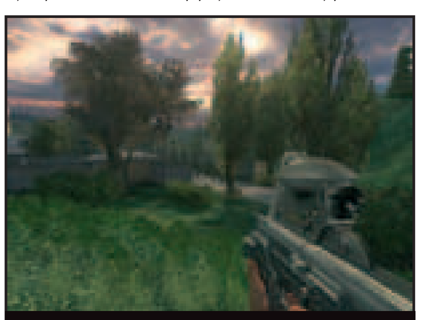


Взрыв 2016 года был вызван падением на территорию Чернобыльской АЭС черного тридцатиметрового кристалла. Инеземное тело сразу же было прозвано черным обелиском. Изучив магнитные волны, исходящие с места падения, ученые определили их мутагенную природу. Возможно, именно черный обелиск и есть ключ ко всему происходящему.

S.T.A.L.K.E.R. – это совокупность реального и нереального, живого и мертвого, обычного и аномального. Если с реалиями игрового мира все вроде бы ясно, то с тварями божьими и их экологически выверенными прототипами придется разобраться. Помимо обычных сталкеров, в зоне встречаются и выходцы из элитных армейских учреждений. Так называемые военные сталкеры, нанятые государством для различных заданий повышенной сложности. Солдаты армейских частей занимают в игре сдерживающую позицию. Набираются они из регулярных армейских войск и представляют вполне реальную опасность для вас и ваших коллег по цеху. Из них особо выделяется спецназ, выполняющий в Зоне боевые и спасательные операции. Нейтралитет сохраняют лишь ученые. Они, в отличие от армейских частей, достаточно терпимо относятся к сталкерам. Ученые исследуют Зону на предмет различных аномалий и артефактов. Поэтому, подсобив им в нахождении чего-нибудь, можно заработать неплохую сумму наличными. Также они являются источником экипировки и экспериментального оружия.

Как вы понимаете, люди – не единственные обитатели чернобыльских прерий. Из-за высокого уровня радиации и выброса огромного количества ядовитых отходов у животных Зоны стали происходить необратимые мутационные изменения. На тернистом пути ваших странствий вы повстречаете и мутированных крыс, и злобных карликов, и зомби. Еще есть существа, обладающие телепатическими способностями, так называемые «контролеры». С ними вообще лучше не связываться.

Передвижение по игровому пространству будет осуществляться с помощью техники. Достать ее можно будет различными путями: от покупки до угона. Даже если вам не хватает денег на новенькую «Ниву», попробуйте отбить машину у армейского патруля. Поверьте, это того стоит. Мало того, что машина перевозит вас, так она еще и доставляет все ваши грузы и трофеи. Единственная проблема, связанная со средствами передвижения – это топливо. Его нехватка гарантирует вам скорейшее денежное облегчение. За всю игру вам придется почувствовать себя водителем КАМАЗа, погонять на «Ниве» или новеньком УАЗе. В экипировке есть, где развернуться. Снаряжение и оружие – две составляющие безопасного пребывания в Зоне – можно приобрести, украсть и найти. Не стоит забывать, что нагрузка сталкера ограничена и составляет 40 кг. Оптимальная комплектация включает в себя армейский полевой бинокль, простейший детектор аномалий и полевую аптечку. Оружие выбирайте на свой вкус: от простых но-



Чаще всего лобовое прохождение сквозь орды врагов заканчиваются метаморфозой Сталкера в корм для местной живности. Стратегия – единственно верное оружие героя-одиночки.


Канонические деревушки и традиционно покосившейся забор полностью вписываются в атмосферу захудалого мира *S.T.A.L.K.E.R.*

Грамотная маскировка позволяет практически вплотную подойти к вражескому лагерю. И не забывайте, что противнику тоже свойственны подобные изыски.

жей и пистолета ПММ до станкового шестиствольного пулемета XM-134.

По мере исследования Зоны одним из самых опасных открытий станет аномальная активность. Попадания в аномальную зону зачастую приводят к тяжелым повреждениям или летальному исходу. Тем более, если вы не экипированы защитным костюмом. Поэтому единственно верным способом сохранения драгоценной жизни является осторожность и внимательность. Определить аномальную активность сложно, потому что в большинстве случаев она невидима. Но есть показатели, указывающие на наличие отклонений: погнутые конструкции, вибрация воздуха, изменения траектории брошенного камня. С помощью детектора аномалий вы сможете засечь опасность до того, как в нее попадете. Существует определенная методика борьбы с аномальными зонами. «Комариная плешь» представляет собой невидимое гравитационное поле, разрывающее все живое. Ядовитый туман разъедает незащищенную поверхность кожи, пребывание в нем без скафандра пагубно отразится на вашем здоровье. А «Мясорубка» разряжает накопленный заряд во все живое, попадающее в зону поражения.

Стационарные аномальные зоны чрезвычайно опасны, но добавочную опасность представляют мигрирующие аномальные поля. Через определенный промежуток времени в зоне происходит Выброс. Его сопровождают характерные вспышки в воздухе и землетрясения. Пребывание в Зоне во время выброса без спецоборудования смертельно. Либо просчитывайте периодичность аномальной активности и ищите укрытие, либо покупайте необходимую экипировку – третьего не дано.

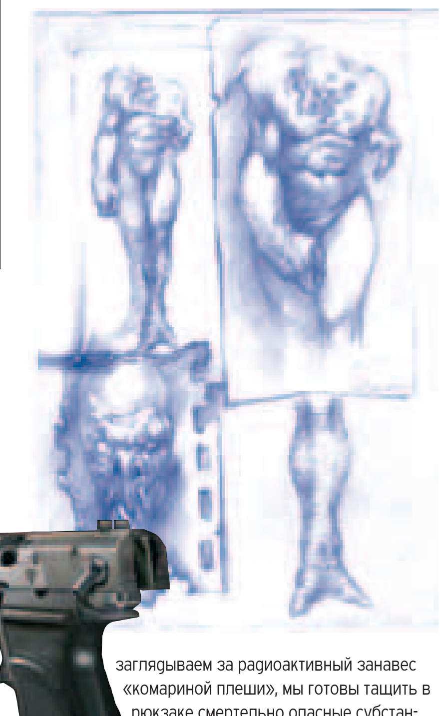
С технической стороны *S.T.A.L.K.E.R.* производит впечатление полной натуралистичности и реализма. Для воссоздания картины происходящего был разработан собственный движок X-Ray. Основное его достоинство - это высокая детализация объектов разной степени сложности. X-Ray одинаково хорошо просчитывает открытые и закрытые пространства, при этом держа в кадре одновременно до 300 тысяч полигонов. Доведена до ума реалистичная физическая модель персонажей, что является большой редкостью для игр этого жанра. Но самое главное – это тени. Потрясающая точность преломления и динамика движения готова поспорить даже с великим и ужасным *Doom III*.

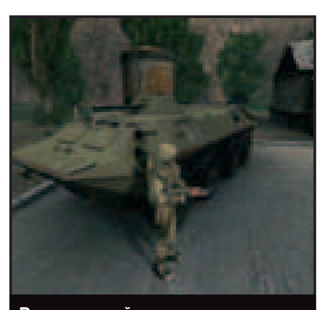
Мы прекрасно знаем, через сколько лет на грешную Землю свалится метеорит, сколько ядерных боеголовок есть в закромах дружественных стран и почему люди играют в компьютерные игры. Атомные реакции, аномалии и аутентичное зарабатывание денег на смерти – неординарная тема современных разработчиков. Как там, за чертой? Что будет, когда мы доползем до Рубикона и разрушим сами себя?

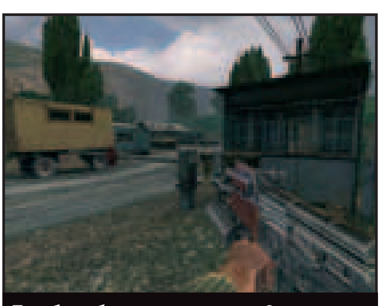
Нам разрешат развиваться, успешно контактировать со сталкерами-одиночками, нас возьмут в клан. Каждый из нас – на вес того шара ртути, который мы принесем сумасшедшему ученому в обожженных руках. У нас есть шанс побывать там, где десятки лет назад были люди. Теперь единственными нормальными людьми здесь являемся мы. Мы ничего не боимся и заглядываем за радиоактивный занавес «комариной плеши», мы готовы тащить в рюкзаке смертельно опасные субстанции и нащупывать выстрелами зону смерти. А вы готовы?

Минуя эмоции, можно подытожить. Отличная графика вкупе с интересным подходом к организации игрового процесса. Воссозданная до мелочей реалистичность аномального мира. Оптимальное соотношение линии игрового сюжета с личностью вашего персонажа. Патриотизм разработчиков, который проявляется во всем – от техники, оружия и до денег (советских рублей). Игра, в которой, начав жить, останешься навсегда. Именно на затягивающую реалистичность геймплея сделали ставки создатели *S.T.A.L.K.E.R.*'а – и похоже, что не прогадали.

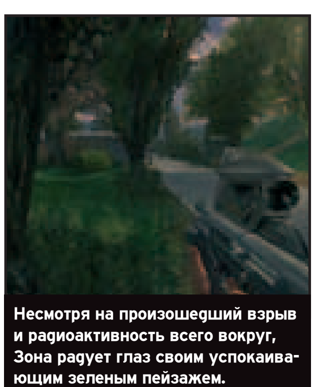
Как вы все уже поняли, *S.T.A.L.K.E.R.* – это аббревиатура. Именно так называется засекреченный правительственный проект. Но что же он означает, мы не узнаем до выхода игры в свет. Такая секретность разработчиков оправдана на все сто: лично мне до ужаса интересно, что же все-таки это такое – *S.T.A.L.K.E.R.*...




Всегда думайте о путях отступления, ведь чаще всего силы противника будут превосходить ваши на несколько порядков.


Подобные блокпосты отделяют Зону от незараженного мира. Будьте уверены, охраняются они хорошо: правительство сделает все возможное, чтобы вы не покинули Зону.




Несмотря на произошедший взрыв и радиоактивность всего вокруг, Зона радует глаз своим успокаивающим зеленым пейзажем.



СТРАТЕГИЯ: жанр, который еще стоит придумать

Все люди делятся на три категории: те, которые умеют считать до трех, и те, которые не умеют.. Александр Подхалюзин

Всюду, где всерьез обсуждают компьютерные игры – в сети ли, в журнале или просто в теплой компании – рано или поздно начинаются попытки изобрести новый жанр. И что для этого только ни делают: игры скрещивают и выворачивают наизнанку, пытаются заимствовать идеи из настольных, из деловых игр – отовсюду.

И вот ведь какая странность... Каждый раз, когда кто-то придумает нечто необычное – находится некто, аргументированно доказывающий: этот «новый жанр» есть не что иное, как разновидность стратегии. Не ролевой игры, заметим, не шутера, не приключения – именно стратегии. Словно в старой побасенке про рабочего тульского самоварного завода: «Сколько ни выносил детали, как их ни собирал – а все пулемет получается!»...

В этом нет никакой мистики. Фокус становится понятен, стоит только взглянуть на определение жанра стратегий.

Вот оно:

Стратегией называется игра, которую не удалось отнести ни к одному другому жанру.

Думаете, я издеваюсь? Ничего подобного. У всех остальных жанров есть хоть какие-то общие свойства; у стратегий их нет и в помине. Если думаете иначе, попробуйте найти хоть какое-нибудь сходство между, например, *Black & White* – и *Warlords*, *SimCity* – и *Panzer General*, *Warcraft* – и *Magic: The Gathering (Shannara)*... А ведь все эти игры так или иначе называют стратегиями; я специально проверял. И не только их, но и *Pirates!* Сида Мейера, *The Horde* и даже *The Sims!*

Много лет не утихают споры: можно ли назвать *Diablo* ролевой игрой, и если нет, то почему? Но мало кто оспорит право *Black & White* считаться стратегией: если не удается найти для нее другой жанр, она – стратегия.

По определению.

Да, конечно, есть еще «поджанры»: например, военные игры – wargames, которые худо-бедно позволят исключить из нашего списка *Panzer General*. Или экономические симуляторы – прощай, *SimCity*. Однако и того, что осталось, право же, хватит за глаза.

Конечно, мыслители былых времен, подарившие нам этот универсальный термин, вовсе не имели в виду ничего подобного. Они всего лишь хотели сказать, что игроку предлагается командовать войсками. В те времена игра была вовсе не обязана принадлежать к какому-либо жанру. Отцы-основатели творили просто новую игру, не задумываясь над тем, соответствует ли она канонам.

Но шли годы, компьютерные игры стали индустрией, их начали изучать. И сегодня бывалому журналисту или многообещающему разработчику просто стыдно признаться, что он понятия не имеет – к какому жанру отнести игру. К счастью, у него всегда есть универсальный ответ.

Давайте же попробуем забыть этот ответ и заново разобрать «стратегии» по жанрам.

Только сперва заключим джентльменское соглашение: слово «симулятор» – под запретом. Сложись обстоятельства чуть иначе – и словом-паразитом оказался бы именно «симулятор», а не «стратегия». Почти любая игра (в стороне останутся разве что тетрисы да карты) так или иначе «симулирует» чью-то деятельность. Уже сегодня в жанре симуляторов есть две половины, похожие друг на друга, как крокодил на бисульфат аммония: имитаторы машин (авиа-, авто- и т.д.) и спортивные игры. Ничто не мешает нам назвать *Civilization* «симулятором правителя», *Pirates!* – «симулятором пирата»... Ничто, кроме чувства приличия.

Командир – тоже человек

Вот с *«Пиратов»* мы, пожалуй, и начнем. Благо уж больно пример показательный.

Цель игры: сделать карьеру, пользуясь всеми средствами, которые, по мнению разработчика, были



Надеюсь, *Birthright* недолго будет занимать трон последней известной эпической игры!

доступны герою-прототипу. От захвата кораблей до любезничанья с незамужними дочками губернаторов колоний. Дуэли, поиск клада по карте...

Где-то там, на заднем плане, присутствует наша верная команда: матросы, пушкари, офицеры. Но мы о них ничего, кроме количества и общего настроения, не знаем. Управляем мы на самом деле только собой.

На первый взгляд может показаться, что это – ролевая игра; но нет, наш герой никак не развивается, и вообще мы о нем знаем немногим больше, чем о вахтенном матросе с его флагмана. Да и сюжет начинается и заканчивается капитанской карьерой; в мире время от времени что-то происходит, испанцы режут англичан, а англичане грабят испанцев, но мы понятия не имеем – кто, за что, из-за чего. Для нас существуют только карта и изменения на ней, только золото и чины.

Предлагаю назвать этот жанр ***романтической игрой.*** Почему так? Потому, что подходящий персонаж для такой игры – это почти всегда герой авантюрного романа. Наш герой – блистательный универсал, который то командует, то ухаживает за красоткой, то сражается на дуэли. Флибустьер или рыцарь, кос-

мический наемник или самурай – все они родом из той литературы, где своей шпагой (бластером, катаной – нужное подчеркнуть) выкраивают себе королевство.

Как отличить романтическую игру от прочих жанров?

Первый признак – разноплановость. В романтической игре на самом деле скрыто несколько совершенно разных игр, и нам предлагается играть во все разом. Каждое действие – например, захват вражеского города – может состоять из трех (а то и больше) игр.

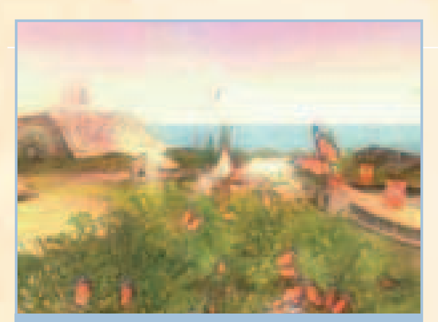
Далее, наш главный ресурс – герой. У него есть спутники, но командуем мы ими не из прекрасного далека, а находясь прямо в центре событий. Более того: в первую очередь мы управляем своим героем, а команда просто идет за нами и поддерживает.

«Пираты» – не единственный пример романтической игры. Вспомним хотя бы *Defender of the Crown.*

Ближайший родич нашего нового жанра - ***эпическая игра.*** Отличается он тем, что, как принято со времен профессора Толкина, герой – не один, а несколько, и находятся они в разных местах. Неудивительно, что одной из первых таких игр оказалась *«Война в Средиземье»*; можно вспомнить еще серию *Midnight*, а из более современных проектов – *Birthright*...

И солдат - тоже человек...

В большинстве игр, если уж великий и могучий игрок дал приказ – то он беспрекословно исполняется. Генералам, королям, президентам и директорам такая власть и не снилась. Но есть игры, где все не так...



В этих «стратегиях с человеческим лицом» почему-то обычно проглядывает нечто пасторальное...

Воспитательной я предлагаю назвать игру, основная задача в которой – заставить персонажей вести себя так, как хотелось бы. Мы можем высказывать свои пожелания, одобрение или неодобрение, можем вкладывать деньги или другие ресурсы, но не в силах взять и пинком переместить пейзанина на нужное поле.

Не всегда в таких играх мы и впрямь стремимся *командовать* персонажами. Иногда они командуют нами, а мы пытаемся сделать так, чтобы они были довольны и с удовольствием размножались (или работали, или голосовали за нас на выборах...).

Этот жанр иногда называют *стратегией непрямого контроля*. Это название тоже было бы достаточно точным, если бы не поминало всуе слово «стратегия».

Обратите внимание, что под такое определение подпадает не только *Black & White, The Sims, Creatures* и иже с ними. Сюда войдет и *Tropico*, и *Majesty*, и даже, может быть, *SimCity*.



Для жанра RTS путь из тупика лежит, видимо, через RPG...

Малыми группами по три миллиона...

Но *Pirates!* и *Black & White,* как ни крути, среди стратегий все же «отщепенцы». Настала пора замахнуться на святое.

По изначальному замыслу – насколько можно судить о нем сегодня – игрок в стратегию должен был заниматься в основном составлением плана и его реализацией, и получать удовольствие от того, как его логика торжествует над препятствиями. Это хорошо согласуется и с самим словом «стратегия».

Однако среди игр, которые принято называть стратегическими, есть целая серия продуктов, не имеющих к этой схеме никакого отношения. Это – RTS, или, другими словами, потомки *Dune II* и *Warcraft*.

Как известно, сокращение «RTS» обозначает всего лишь «стратегию в реальном времени», однако никто не назовет так, например, *Black & White* или *Warhammer*. Нет, под этим понимается совершенно конкретная идея.

В RTS играют так. Есть заранее запланированный порядок строительства базы и войск. Ему по мере возможности следуют, после чего наступает битва (часто – первая и последняя), в которой одна огромная толпа силится задавить другую.

Ни о каком серьезном размышлении ни в начале, ни в конце игры речь не идет. Строительство базы делается почти автоматически, как опытный шахматист разыгрывает дебют; если уж Карпов решился играть сицилианскую защиту, после хода e2-e4 он время тратить не станет. Ну а в бою думать просто некогда, тут все решает совсем другое качество: оперативность управления. Действие, а не план.

(Даже изготовление этих игр, как мы видели несколько лет назад, можно довести до автоматизма. Несмотря на шумный успех *Heroes of Might & Magic II* или *Fallout*, «атаки клонов» они почему-то не вызвали. А вот штамповать маленькие варкрафтики и дюночки оказалось проще пареной репы.)

Все это говорится совсем не затем, чтобы опорочить славные имена *Warcraft* и *Dune II* и бесславные имена их подражателей. Я не утверждаю, будто это – плохие игры. Совсем наоборот. Просто жанр, о котором идет речь, лучше всего назвать английским термином ***mass action,*** который точно передаст суть дела, а заодно и укажет на жанровое родство этих игр.

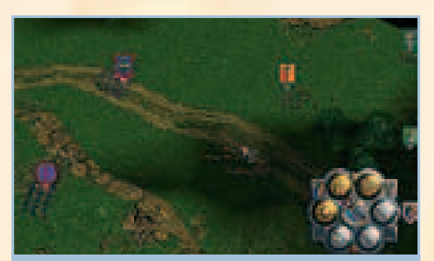
Строить - или не строить?

Обратим внимание на еще две очень любопытных игровых серии. На *Myth* и *Warhammer*.

Когда вышел *Myth*, ваш покорный слуга ожидал, что он окажется еще одним клоном сами знаете чего. И был приятно поражен: игра оказалась не только не клоном, но вообще не RTS. В ней было можно – и нужно! – думать...

Но ведь если присмотреться, разница между нею и *Warcraft* только одна: в *Myth* нельзя строить базу и войска. Казалось бы, игра должна стать от этого только проще. Ан нет...

В *Myth* и *Warhammer* перед игроком стоит боевая задача, которую надо решить определенными силами. Да, в классических RTS такое тоже встречалось (в виде отдельных заданий), но здесь эта идея развита до предела. Ваш личный состав фиксирован, противника – тоже. Каждый солдат на счету; не получится пожертвовать парочкой бойцов, а потом настрогать на заводе новых. Ресурсом надо распорядиться предельно четко.



Строительство здесь с успехом заменили менеджментом пополнений. Это нелегко – никого не терять!

Я не открою Америку, если скажу, что игры такого рода – совершенно особый жанр; для него даже придумано название – ***военная игра,*** wargame. Да, жанр тот же самый, что и в походовом *Panzer General* и многих, многих невзрачных с виду игрушек с характерным полем, разбитым на шестиугольнички.

Гораздо интереснее вот что. Представители других направлений, на которые сегодня клеят ярлык «стратегий», все чаще и чаще с завистью глядят на военные игры. Все больше миссий и сценариев обходятся без строительства баз. И в прессе именно эти миссии неизменно называют «самыми интересными и оригинальными». К чему бы это?

Разработчики понимают простую истину: развитие либо должно быть очень сложным (примерно как в *Civilization*), либо оно будет упрощать игру и делать все сценарии похожими друг на друга. Это про-

исходит в *Heroes of Might & Magic:* сотни и тысячи игровых карт на поверку оказываются близкими родственниками, и выделяются из них только те, где вам всеми правдами и неправдами не дают как следует обустроить замок.

А это позволяет мне предположить, что в недалеком будущем военным играм предстоит здорово потеснить классические, «военно-строительные» стратегии. Многим из них не хватает только красивой оболочки, чтобы ворваться на верхние страницы таблиц продаж. В конце концов, *Myth* это удалось.

Среди прочих заблуждений, которые выдавались за очевидные истины и порядком притормозили развитие стратегического жанра, почетное место принадлежит одной идее:

– чем больше разных возможностей управления у игрока – тем игра умнее и интереснее.

Военные игры это как раз и опровергают.

Что осталось?

Пора, наконец, дать жанру стратегий определение, отсекающее все лишнее. Увы, четким и ясным, как лозунг к годовщине революции, он не получится. Итак...

В стратегии задача игрока - в соответствии с поведением противников придумывать цепочку действий, которая приведет его к победе. Эта цепочка – основное и даже единственное (не считая элементов случайности), что определяет успех.

У игрока есть два основных инструмента достижения целей: это развитие (строительство базы, производство войск, «наука») и война (использование накопленных сил против неприятельской армии). Возможен третий инструмент - дипломатия, заключение договоров с некоторыми из противников. Управлять можно одновременно многими объектами, находящимися в разных местах.

Ваши противники обладают теми же возможностями, что и вы.

Немного громоздко? Может быть, зато это подходит далеко не ко всякой игре. Если «честно» описать любой из других известных жанров, текст не получится намного короче.

Слово о равенстве шансов

Даже ежу понятно, что силы разных сторон в стратегии должны быть по возможности равны; если это не так, любой политически грамотный еж назовет такую стратегию дисбалансной.

Большинство стратегий достигало и достигает этой цели элементарно простым способом: давая всем совершенно одинаковые возможности. Ну или отличающиеся настолько мало, что различия нужно рассматривать не в простой микроскоп, а только в электронный.

Однако было время (и, боюсь, оно не ушло навсегда), когда считалось, что одинаковость, возможность сделать из вверенного народа что угодно – это не вынужденная мера, а достоинство.

Жила-была гениальная, хоть и не лишенная недостатков, сетевая стратегия – *VGA Planets.* Ее сделал разработчик-одиночка, Тим Виссеман. Уникальность этой игры состояла в первую очередь в том, что одиннадцать рас в ней различались кардинально: играть за роботов так же, как за пиратов или ящеров, было невозможно в принципе. Конечно, баланс время от времени нарушался, и выпускались новые и новые поправки, усиливающие слабые расы, но в целом все было отлично.

Хочу заметить, что по части уникальности сторон с этой игрой никак не может поспорить ни *Starcraft,*



Те, кто играл в этот неказистый шедевр, никогда не скажут, будто в *«Казаках»* десятки разных рас.

ни даже *Warcraft III:* среди народов *VGA Planets* имелась, например, раса, которая принципиально воевала только чужими кораблями, или раса, которая вместо сражений плела паутину особых, вытягивающих боезапас, мин, и так далее. А уж *Heroes of Might & Magic III* в таком сравнении вообще имеет всего одну расу: различия в тактике и стратегии между семью ее замками несущественны.

И вот, представьте себе, настал час, когда очередную компьютерную игру того же типа – *Stars!* – начали хвалить и рекламировать именно за то, что в ней нет такого разнообразия, и из любой расы можно сделать что угодно. Забавно, не правда ли?

Нет, это не единичный случай. Разработчики серии *Heroes of Might & Magic* получали среди прочих жалобы на то, что в первых сериях расы делились на «быстрые» и «медленные, но более сильные в конце игры». Вместо того чтобы честно отправить эти письма в корзину (а это стоит делать с большей частью жалоб: известно, что покупатели нередко ругают игру просто за то, что не любят этот жанр), они попытались исправить положение в третьей части серии. Результат не замедлил сказаться: игра на фоне предыдущих серий продалась отлично, но некоторое разочарование накопилось - и выплеснулось на следующую часть. В «звездных» игровых сериалах так обычно и бывает: не слишком удачное продолжение получает отличный рейтинг, но губит успех дальнейшей серии.

Жанр будущего

Уважаемые читатели, чем, как вы считаете, стратегия отличается от тактики?

Тактика решает поставленные задачи. Стратегия их ставит.

Так вот, в этом смысле, смею заметить, стратегических компьютерных игр... не существует. Есть только жалкие зачатки стратегий: вроде выбора способа победы в *Civilization.* В какой бы роли вы ни находились – хоть лейтенанта, хоть фельдмаршала, хоть императора – выбрать цель и поставить задачу вам не дают. Она поставлена за вас, и она проста, как мычание: стать сильнее всех.

Если быть совсем честным, то одна стратегическая игра все же была – *Rise of the West.* Но вряд ли многие читатели даже слышали это название; она процветала в те давние-предавние времена, «когда компьютеры были большими», а наличие на экране целых шестнадцати цветов одновременно вызывало суеверный ужас. В этой игре задача доминирования не ставилась просто потому, что достичь ее было все равно невозможно: игроку отводилось только несколько ходов, и нужно было четко ограничивать свою экспансию теми пределами, в которых завоеванное было реально удержать.

Вообще, во всех или почти всех «стратегиях» чем больше ты завоевываешь, тем легче тебе жить дальше. С точки зрения здравого смысла, военной науки и экономики – это чепуха. История знает немало великих завоевателей, но далеко не всем им удавалось справиться с тем, что империя разваливалась под собственным весом.

Поставьте в любой глобальной стратегии подобное ограничение (только всерьез, так, чтобы обойти его и все-таки состряпать мировую империю было невозможно) – и посмотрите, что получится. С этого момента мы боремся не за захват вселенной, а за лучшее место под солнцем, чем у других. Граница, которую нельзя переступать, невидима; просто надо четко балансировать между расширением территории и всевозможным внутренним благоустройством.

Неожиданно приобретает в такой игре смысл и дипломатия. Она существует в играх вот уже скоро двадцать лет, но по-прежнему остается абсурдной. Союз заключается в расчете на дальнейшую войну, и так бывает всегда. Конечно, в реальном мире договоры тоже подписываются не ангелами, но, тем не менее, есть хоть видимость общих интересов. А какие могут быть общие интересы, если в финале в живых останется лишь один?

Именно за такими играми – будущее. Разумеется, более примитивная схема, как многократно помянутых *Heroes of Might & Magic,* тоже никуда не денется, но ее станет стыдно называть «стратегией». Произойдет еще одно разделение – как несколько лет назад разделились жанры action и arcade.

Поэтому, когда лет через пятнадцать ваш сын скажет вам, что он играет в стратегию – вы знаете, что он будет иметь в виду!



Сей почтенный предок *Heroes of Might & Magic* – тоже не совсем стратегия... А – что?







Гоблины рождаются тупыми, но поедая чужие мозги, они поглощают интеллект поверженных врагов и в конце концов становятся чертовски умными маленькими бестиями.



Игроку предстоит побывать во Франции, в Англии, а также в Испании (например, демонстрируемый на картинке собор расположен в Барселоне).

Магические умения нужно развивать. Чем больше скилл-пойнтов вы вложите в заклинание, тем более красивым и эффективным оно будет.

LIONHEART

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: Black Isle Studios
РАЗРАБОТЧИК: Reflexive Entertainment
URL: lionheart.blackisle.com
ДАТА ВЫХОДА: Зима 2002

Неукротимая фантазия компании Black Isle. **Тьерри Нгуен**

Представьте себе ситуацию – вы признанный мировой лидер в создании RPG, который потерял право делать игры по вселенной D&D. Благодаря фильму Питера Джексона *«Властелин Колец»* жанр фэнтези находится на гребне популярности, и вам срочно нужно сотворить что-нибудь сказочное, но при этом не имеющее никакого отношения к *«Подземельям и Драконам»*.

Игра под названием *Lionheart* разрабатывается компанией Reflexive Entertainment при активной поддержке Black Isle Studios. Она переносит *Fallout*'овский геймплей в фэнтезийный мир, основой для которого послужила модная сейчас «альтернативная история человечества». Это НЕ *Fallout 3* – сами девелоперы называют свое детище *«Fallout Fantasy»*. Игровой мир не имеет ничего общего со Средиземьем Толкиена и представляет собой Средневековую Европу, в которой вымысел (например, драконы и магия) тесно переплетен с реальной историей (Саладин, тамплиеры, инквизиция и т.д.).



Бой – риал-таймовый, с возможностью постановки на паузу, так что вы без проблем сможете использовать всевозможные спецприемы и способности героев (прицельная стрельба, отбрасывающий удар и т.д.).

Старая добрая Англия

Предыстория игровых событий уходит корнями во времена Третьего Крестового Похода. Сражение между Ричардом Львиное Сердце и Саладином было в самом разгаре, когда вдруг произошел странный катаклизм, названный впоследствии Disjunction, – в ткани реальности (точнее, в замке Саладина) возник разрыв, через который в наш мир проникла магия. Понятно, что после этого Ричард и Саладин объединились, чтобы дать отпор духам и демонам, стремящимся завоевать Землю (продюсер Крис Паркер объясняет, что Disjunction в *Lionheart* играет примерно такую же роль, как ядерная катастрофа в *Fallout*). Собственно сюжет берет начало в 1588 году. Ситуация: в свободной Англии магия разрешена и широко практикуется, но большая часть Европы относится ко всему, связанному с колдовством, крайне подозрительно. Завязкой сюжета служит отплытие знаменитой Испанской Армады с целью покарать нечестивцев и еретиков, окопавшихся на туманном Альбионе.

Персонаж может принадлежать к одной из четырех рас: Pureblood Human, Demokin, Feralkin или Sylvant. Pureblood Humans – это чистые люди, безо всяких примесей. Названия трех остальных рас определяют, так сказать, тип вашего духа (соответственно, Impish, Animal или Elemental), который в свою очередь влияет на склонность протагониста к той или иной школе магии. Определившись с национальностью, нужно, в лучших традициях *«Фоллаута»*, выбрать для героя характерные черты (traits), которые бывают как общие (например, акробатика), так и специфические для конкретных рас. Затем выбираем т.н. «любимые навыки» (tag skills), в которых персонаж будет прогрессировать быстрее, чем во всех остальных умениях, и конкретный тип духа, определяющий его магические способности. По мере роста уровней герой будет получать перки, дающие ему новые специальные способности. В конечном итоге у вас появится возможность присоединиться к одной из четырех фракций – Тамплиерам, Сарацинам, Инквизиции или Волшебникам (Wielders). При этом каждая фракция обладает собственным уникальным набором квестов, что, несомненно, подтолкнет истинных ролевиков к повторным прохождениям.

Сказочный *«Фоллаут»*

Драться придется много – по словам авторов, нас ждет что-то среднее между *Icewind Dale* и *Fallout*. Тем не менее, у героя всегда будет возможность не бросаться, очертя голову, в бой, а попробовать решить проблему хитростью или убеждением. Сражения проходят в реальном времени с возможностью поставить игру на паузу. Подобно *Fallout*, непосредственно управлять можно только главным героем, а присоединяющиеся по ходу сюжета NPC-компаньоны действуют по собственному усмотрению. Поскольку в основе ролевой системы SPECIAL лежит развитие навыков (скиллов), для эффективного развития магических способностей, вам придется вкладывать драгоценные skill points в различные школы магии – только так можно получить доступ к новым заклинаниям и повысить мощь уже известных. К счастью, игра свободна от многочисленных D&D-шных заморочек, и вам не придется мучаться с идентификацией зачарованных предметов – подобрав колечко или щит, вы сразу же узнаете, что это такое, и как его использовать.

Благодаря смешению классического фэнтези и реальной средневековой истории авторы получили возможность переработать и изменить многие стереотипы «сказочных» RPG. Например, гоблины, повсеместно выставляемые как круглые идиоты и дикари, в *Lionheart* умны и культурны. И вместо того, чтобы хвататься за меч, вы можете попробовать посостязаться с ними в хитроумии. Орков в игре вообще нет – авторы решили, что они слишком тесно связаны с D&D и Толкиеном, чтобы вносить в их сложившийся образ какие-либо изменения.

Конечно, в попытке студии Reflexive создать фэнтезийную RPG, не имеющую никакого отношения к торговой марке *Dungeons & Dragons*, есть элемент авантюры. Но сам факт участия в разработке такого мэтра игроделания, как Black Isle, дает все основания надеяться, что *Lionheart* оправдает наши ожидания и станет еще одним шагом на пути к возрождению и обновлению жанра ролевых игр.

Смешав классическое фэнтези и реальную средневековую историю, авторы получили возможность переработать и изменить многие стереотипы «сказочных» RPG.





Стиль «стелс» немыслим без ползанья по вентиляционным трубам.



Надписи типа «Bam Bam» создают атмосферу рисованного комикса, равно как и агрессивные выкрики «Arghh» и печальные стоны «Nooo».



В игре полно бесшумных, но смертельно опасных видов оружия, например, этот кошмарный нож.

По мере того, как амнезия отступает, герой начинает вспоминать важнейшие события – в виде странных черно-былых картин...



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: Ubi Soft
РАЗРАБОТЧИК: Ubi Soft
URL: www.ubi.com
ДАТА ВЫХОДА: I кв. 2003

Французский комикс превратился в шутер на технологии cel-shading. **Том Прайс**

Как показывает практика, не нужно бояться всего, что приходит из-за границы. Например, технология cel-shading и эффект 3D-текстурирования, давно и с успехом применяемые в приставочных играх (*Jet Set Radio, Auto Modellista*), до сих пор являются «чужеродными» для большинства PC-геймеров. А комикс, по которому сделана игра с мудреным названием *«XIII»*, – вообще французский, как и ее разработчик. Но как выяснилось, все это пустяки, ибо *XIII* – это стелс-шутер от первого лица, т.е. игра близкая и родная сердцу любого настоящего геймера.

Тайны и шпионы

Рискну предположить, что о сюжете *XIII* вы не имеете ни малейшего представления (если только не являетесь большим фанатом французских комиксов). В двух словах суть его сводится к следующему: герой (т.е. вы) приходит в себя на каком-то пляже и обнаруживает на голове страшную рану, в голове – звенящую пустоту (полная амнезия), на теле – татуировку *«XIII»*, а в кармане – ключ от банковской ячейки. В ходе 13 глав игры (оригинально придумано, не находите?) вам предстоит выяснить, кто вы такой, что представляет из себя таинственная организация под названием *«The 20»*, и как предотвратить убийство Президента Соединенных Штатов.

Подобно *Thief* и *Metal Gear Solid*, *XIII* принадлежит к редкому жанру стелс-шутеров. Большую часть времени вам предстоит красться и прислушиваться к звукам шагов, а уж если убивать – то быстро и беззвучно. Соответственно, герой всюду таскает с собой арбалет с оптическим прицелом, а также умеет ловко хватать плохих парней сзади за шею. Проделав это, можно или заставить врага подчиняться своим приказам, или просто сломать ему шею, или же использовать в качестве живого щита. Уровни будут полностью интерактивны – т.е. любой предмет можно швырнуть или использовать в качестве оружия. Тем более что всю игру скрытничать не придется – будут и дуэли на автоматах и ракетницах, и уровни, где отстрелу подлежит все, что шевелится.

Графика – это наше все...

Разработчики из команды Ubi Soft France прилагают все усилия, чтобы сохранить в игре атмосферу оригинального комикса *XIII*. Сами они называют свое детище «интерактивной графической новеллой». Что при этом имеется в виду? Во-первых, технология cel-shading в сочетании с последней версией движка *Unreal* генерирует на экране картинку, выглядящую как настоящий рисованный комикс (или мультфильм).



Расследуя заговор, лежащий в основе сюжета *XIII*, вам предстоит побывать и в горных крепостях, и на секретных базах подводных лодок.

Девелоперы стремятся сохранить в игре дух оригинального комикса.

А во-вторых, все звуки дублируются всплывающими надписями (как в старых телесериалах про Бэтмена – «Pow!», «Blam!» и т.д.). Ученые называют это «звукоподражанием». Впрочем, какая разница, как называть, – ведь главное, чтобы играть весело было, не так ли? А с этим у *XIII* все в порядке – особенно учитывая оригинальный и не имеющий на PC аналогов многопользовательский режим. Выход игры намечен на эту зиму.



ИСТОРИЯ ОДНОГО КОМИКСА

В Европе персонажами комиксов редко выступают супергерои. Как правило, рисованные новеллы Старого Света – это безумные антиутопии, сюрреалистичные пиратские истории или триллеры о современной жизни. Комикс *XIII*, придуманный Жаном Ван Хамме (Jean Van Hamme) и нарисованный Уильямом Вэнсе (William Vance), является классическим шпионским боевиком. Его сюжет включает убийство президента США Уильяма Шеридана (явно списанного с Джона Кеннеди) и еще множество реальных событий, ведущих к вымышленным (и совершенно фантастическим!) последствиям. Несмотря на то что первая книга вышла еще в 1984 году, вы до сих пор можете без проблем приобрести все 15 новелл – для этого достаточно зайти на www.amazon.fr и сделать заказ, в стоимость которого будет входить доставка из Франции.

– Тьерри Нгуен

Действие разворачивается на Ближнем Востоке, в Западной Европе и в Китае.



Трехмерный движок позволяет разрушать здания и объекты рельефа – отныне сама карта становится оружием в руках игрока.



Супероружие GLA под названием Scud Storm способно переломить ход сценария.

COMMAND & CON

C&C в реальном мире. **Тьерри Нгуен**

Вслед за другим знаменитым RTS-сериалом (это который с Орками), мир *Command & Conquer* перешел в полное 3D. Авторы отказались от традиционного для Westwood научно-фантастического стиля и использовали при создании *Generals* несколько более реалистичный подход. В результате *«Генералы»* представляют собой причудливую смесь *«Спасения рядового Райана»*, *«Падения Черного Ястреба»* и *«Операции «Анаконда»*.

Одиночная кампания начинается с того, что Китай отражает атаку Global Liberation Army. Во второй части вы сражаетесь уже за GLA и против США. В последней трети игры вам предстоит принять под командование американскую армию. И еще одно принципиальное нововведение – авторы отказались от использования видеовставок, и все ролики выполнены на игровом движке.

Подобно незабвенному *StarCraft*'у, все три стороны в *Generals* резко отличаются друг от друга, каждая обладает уникальными юнитами и собственными тактическими приемами

Современная война

Подобно незабвенному *StarCraft*'у, все три стороны в *Generals* резко отличаются друг от друга, каждая обладает уникальными юнитами и собственными тактическими приемами. Например, США активно использует высокие технологии для того, чтобы сделать жизнь своих бойцов максимально долгой и безопасной. Поэтому большинство американских боевых единиц – дорогостоящие роботы и машины, а самым ценным юнитом является водитель. Китайцы поддерживают баланс между живой силой и огневой мощью – у них есть мощные огнеметные танки, а китайская пехота получает серьезный бонус, когда собирается в большие группы (т.н. horde bonus – увеличение здоровья и наносимого урона). Конек GLA – быстрые скрытные атаки, арсенал их партизан-guerilla включает химическое оружие и заминированные грузовики.

Сами юниты стали значительно более реалистичными по сравнению с любой другой игрой во вселенной *C&C*. Безусловно, среди них по-прежнему попадаются весьма эксцентричные образцы, например, Toxic Tractor GLA, который выбрасывает на ходу струю яда, или огромный китайский Overlord Tank, способный везти на себе целое оборонительное сооружение. «Мы решили отойти от стиля комиксов и попытаться сделать мир *C&C* более похожим на реальную жизнь», – объясняет исполнительный продюсер проекта Марк Скаггс (Mark Skaggs).

Большинство юнитов имеют реальные прототипы и созданы путем экстраполяции основных направлений исследований современной военной науки. «Мы прочли множество номеров журнала Popular Mechanics и использовали опубликованные там научные идеи в качестве основы для боевых машин будущего», – говорит продюсер Харвард Бонин (Harvard Bonin). Кстати сказать, в качестве реальных примеров оружия нового поколения, полученного с помощью высоких технологий, можно привести вакуумную бомбу, использованную США в Афганистане, и истребитель Aurora.



В комплекте с игрой поставляется суперудобный редактор карт, позволяющий создавать любые сценарии по своему вкусу.

Новый скин для древнего B-52

Каждый юнит в *Command & Conquer: Generals* можно улучшать и совершенствовать. Так, вы имеете право вооружить всех американских рейнджеров световыми гранатами, а техников GLA – ракетами. Кроме того, войска враждующих сторон имеют собственные специальные приемы. Например, американцы умеют зачищать здания, в которых засел гарнизон, с помощью десантников, спускающихся из вертолетов по веревкам. А у GLA есть снайперы, убивающие пилотов США, после чего их собственные солдаты занимают место за штурвалами опустевших машин. Китайский танк Overlord может буксировать пропагандистскую радиовышку, усиливая всех своих солдат, находящихся поблизости и одновременно понижая мораль вражеской пехоты. Разработчики из EA уделяют особое внимание тщательной балансировке специальных способностей и приемов – от скорости сверхзвуковой «Авроры» до вооружения злого гангстера (еще один юнит, навеянный *«Падением Черного Ястреба»*).

Мы еще ничего не сказали о собственно генералах и их вооружении. У каждой стороны есть по три разных генерала, каждый – со своим уникальным супероружием. Наиболее разрушительной является, конечно же, китайская атомная бомба, но и другим сторонам тоже есть чем похвастаться. США, например, располагает орбитальной ионной пушкой, которая бьет по специальным маркерам, устанавливаемым в нужных местах. GLA может поражать врагов массовым ударом скоростных ракет с химическими боеголовками, которые не отличаются особой точностью, но гарантированно сравнивают с землей базу противника.

Дизайнеры держат в строжайшем секрете новые многопользовательские режимы, но думаю, даже и без этого ясно, что прославленную торговую марку ожидает второе рождение – в полном смысле этого слова. Готовьтесь к массовому запуску ядерных ракет уже в январе.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: EA
РАЗРАБОТЧИК: EA Pacific
URL: generals.ea.com
ДАТА ВЫХОДА: Январь 2003

QUER: GENERALS

Вот так можно получить хорошего пинка...

...или, как вариант, самому со всей дури врезаться парню в ногу!



Недетские гонки

Радиоуправляемый беспредел. **Анатолий Норенко**



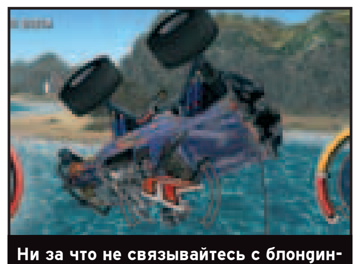
ИЗДАТЕЛЬ: **«1С»** РАЗРАБОТЧИК: **Creat Studio** ЖАНР: **Racing** URL: **http://games.1c.ru** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ЦЕНА: **$24**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 600, 64 MB RAM, DirectX-совместимая карта с 16 MB RAM** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium IV 1300, 128 MB RAM, DirectX-совместимая карта с 32 MB RAM** MULTIPLAYER: **LAN (2-8 игроков)**

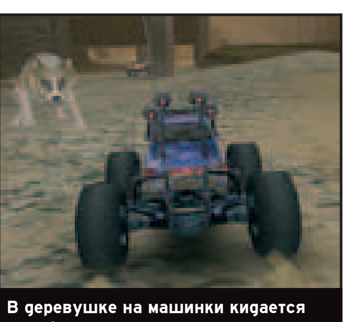
Санкт-петербургской Creat Studio удалось добиться значительных успехов на ниве компьютерной анимации и заслуженно заработать признание во всем мире. В портфолио компании вызывающе красуются *Heretic II, Star Trek Voyager: Elite Force, Zork: The Grand Inquistor, Spider-Man* и ряд прочих не менее заметных зарубежных проектов. *«Недетские гонки»*, собственный проект студии, ранее известный под более скромным названием *«Машинки»*, точно подчеркивает отработанный профессионализм команды. И дело тут не только в ослепительной красоте игры...

Дорогое удовольствие

В основу проекта, о чем все уже, наверняка, наслышаны, были взяты гонки на радиоуправляемых машинках. Если кто не в курсе, это увлечение относится к разряду крайне дорогостоящих, и, как пример, цена одного крохотного авто порой может достигать нескольких тысяч вечнозеленых. Все зависит от начинки. Собственно, и награды за призовые места в соревнованиях вовсе не ограничиваются невзрачными суммами. По крайней мере, на Западе.



Ни за что не связывайтесь с блондинками в купальниках!



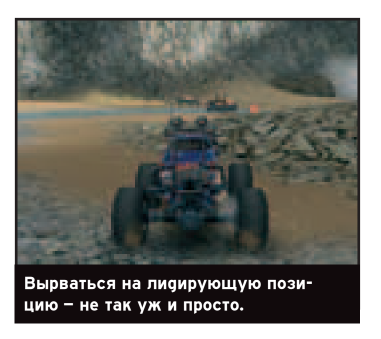
В деревушке на машинки кидается озлобленный песик, от которого крайне сложно увернуться.

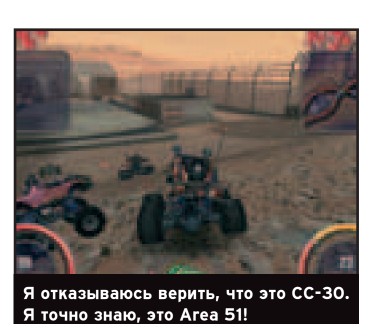
С легкой руки Creat Studio возможность стать одним из участников подобных заездов появилась и у нас. К счастью, создатели ловко отошли от идеи унылых, покрытых асфальтом трасс, – нам предлагается почти что эдакий free-ride по пересеченной местности. Маршруты проходят по самым необычным местам: где-то мы рассекаем тяжелый воздух в шахтах, где-то уворачиваемся от свирепых охранников засекреченного объекта, где-то вырисовываем круги в рыбацкой деревушке, а где-то маневрируем между вальяжно разгуливающими по пляжу серферами и девушками в бикини. И это, поверьте, еще далеко не полный список.

Каждая трасса уникальна, во многом благодаря детализированной и отполированной до блеска окружающей среде. Кроме того, населяющие локации люди и животные довольно любопытным образом реагируют на наше присутствие и привносят, таким образом, неповторимый разухабистый стиль в игру. Стоит попасться на пляже под ноги парню в трусах, как он незамедлительно отвесит нам хорошего пинка. А полуголые (или полуодетые?) девицы, вообще, готовы взять машинку в руки... для того, чтобы зашвырнуть ее затем куда подальше. На секретном

Каждая трасса уникальна, во многом благодаря детализированной и отполированной до блеска окружающей среде.


Парни в касках не жалеют патронов. Секретный объект охраняют как-никак.


Вырваться на лидирующую позицию – не так уж и просто.

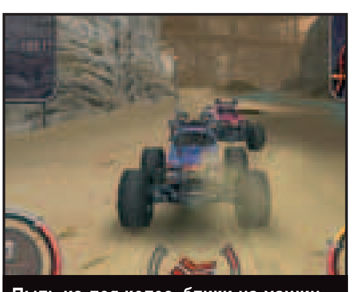

Я отказываюсь верить, что это СС-30. Я точно знаю, это Area 51!


На пляже можно заглядеться на морские волны, и как результат, сдать позицию.

же объекте военные не постесняются выпустить очередь из автомата, едва завидев непрошеных гостей на своей территории.

Подобные выходки обитателей локаций грозят вылиться для нас в частые рестарты, что прибавляет динамичности и в без того напряженный игровой процесс. Впрочем, каждый может и навредить себе сам, положившись на свою невнимательность и нерасторопность, и, как результат, слетев в какую-нибудь канаву.

Огромное значение играет ваша подкованность. Если вы желаете приходить первыми, то должны изучить все премудрости каждой трассы и знать назубок все маршруты. К слову, дело касается не только обыденного срезания углов – имеет место нахождение секретных путей, значительно сокращающих путь к финишу.


Пыль из-под колес, блики на машинках, следы на песке – все, как положено!

Правда, и агрессивные соперники здесь не отстают – они учатся не только на чужих ошибках, но и на чужих хитростях. Если кто-нибудь заметит, как вы сплутовали на трассе, будьте готовы к тому, что при прохождении следующего круга противник воспользуется полученными знаниями. Да и вообще, пропустив всех соперников вперед, считайте, что заведомо потеряли все шансы занять лидирующую позицию. AI, откровенно говоря, порой выкидывает любопытные сюрпризы, и главное, почти всегда – приятного характера.

Простота и надежность

За сбитые на трассе предметы, столкновения с людьми и прочие безобразия начисляются очки, помимо этого, выигравшие заезд получают вознаграждение в виде заманчиво шелестящих купюр, которые можно тратить на покупку апгрейдов. Всего в игре представлено три модели авто, каждая из которых хвастается своими индивидуальными характеристиками. Учитываются такие параметры, как управление, скорость и вес. Все они, действительно, находят свое отображение при игре. Небольшой вес авто позволяет быстрее разгоняться, в то время как упитанные модели могут с легкостью таранить своих соперников. Так что при управлении машинками различных категорий заметно ощущаются все их недостатки и преимущества.

Физическая модель также не может не радовать. Малышки ведут себя в игре точно так, как вели бы себя в жизни: чутко реагируют на поверхность под колесами, крайне убедительно взлетают в воздух и, правда, чуть менее реалистично совершают невероятные кульбиты.

Вместе с тем, управление очень простое и удобное: две стрелки, отвечающие за повороты, плюс клавиши, отданные под ускорение и тормоз. Помимо этого, вы можете совершать прыжки, полезные для преодоления некоторых препятствий. Также всячески поощряется использование дополнительного турбо-ускорения. Специальный индикатор отображает оставшийся запас, так называемого, «буста», который имеет свойство потихоньку восстанавливаться в то время, когда его не используют. Критически важно прибегать к помощи такого рода ухищрениям, если вы стремитесь занимать призовые места.

Карта и симпатичный указатель внизу экрана постоянно помогают ориентироваться и не дают заблудиться. Впрочем, потеряться на виртуальных просторах не получится и так – отдельный реверанс в сторону грамотного дизайна трасс.

В ногу со временем

В плане графического исполнения игра претендует на долгие и бурные овации, правда, и требования к железу соответствующие. Движок, искрящийся от обилия новомодных эффектов, окружения, созданные с вниманием к малейшим деталям, приковывают к себе внимание раз и навсегда.

Звуковое сопровождение также не разочаровало. Бодрая музыка очень точно вписывается во все происходящее на экране и только подчеркивает динамичность игрового процесса. К слову, саундтрек написан группами «Мастер» и «DeadУшки».

Перед нами очень качественная игра, и придраться просто не к чему. Многие сетуют на отсутствие модели повреждений. Создатели от нее отказались и, я считаю, они поступили разумно. Посудите сами, о каких вмятинах может идти речь, если машины сделаны из пластмассы? По идее они тогда должны просто ломаться. Так что все подобные претензии – не в счет. *«Недетские гонки»* удались на славу.

Искренне надеемся, что игру ждет успех и на зарубежных рынках, куда она попадет под названием *Smash Cars*.

ВЕРДИКТ ★★★★½

Хорошая задумка получила отличное исполнение. Игра берет по всем аспектам: прекрасная графика, отличный дизайн трасс, шустрые машинки и недетский драйв.

Осадные орудия играли огромную роль в средневековых войнах. Помимо баллист и требушетов, Medieval: Total предлагает вашему вниманию еще более эффективные в деле разрушения вражеских замков пушки, кулеврины и мортиры.

Medieval: Total War

Эх, если бы уроки истории в школе были такими же интересными... **Рафаэль Либераторе**



ИЗДАТЕЛЬ: **Activision** РАЗРАБОТЧИК: **Creative Assembly** URL: **www.totalwar.com** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, кровь, насилие** ЦЕНА: **$39.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 350, 128 MB RAM, 1.7 GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III, 256MB RAM** MULTIPLAYER: **Internet (2-4 игрока), LAN (2-8 игроков)**

Medieval: Total – это историческая эпопея, по масштабу и детальности превосходящая все выпущенные до сих пор компьютерные стратегии. Подобно своему предшественнику – *Shogun: Total War*, – *Medieval* сочетает целых два жанра – Empire Building и RTS. Игра обладает потрясающей аутентичной атмосферой. Она является серьезной проверкой вашего стратегического и полководческого мастерства, ведь в обязанности монарха входит управление ресурсами, дипломатия, политика, решение религиозных проблем, а также личное руководство боями. *Medieval* охватывает 400-летний исторический период, предельно насыщенный войнами, – всю первую половину эпохи Средневековья. Многочисленные нации, необъятные европейские просторы, разнообразные боевые единицы, разветвленная система дипломатии, технологические древа, а также строгое соответствие историческим реалиям – все это просто поражает воображение, ничего подобного мы еще не видели!

Кровь и честь

Стратегическая часть Medieval выполнена в строгом соответствии с канонами жанра варгеймов, заложенными еще в классических играх от Avalon Hill. Суть игры – постановка целей и достижение их военным путем. В режиме кампании вы можете добиться победы двумя способами - или захватив силой и хитростью две трети карты, или же совершив выдающиеся подвиги, соответствующие реальной истории вашей нации-прототипа (например, играя за Almohads, нужно организовать джихад и присоединить к себе определенные территории).

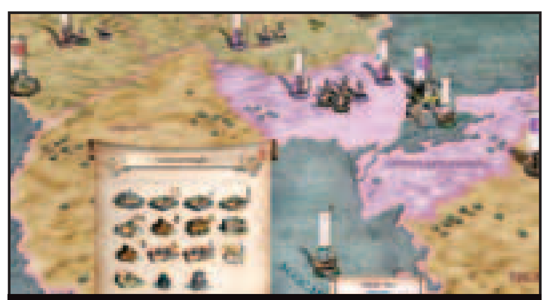
Самые главные нововведения по сравнению с *Shogun* – религия и дипломатия. Политические беспорядки, борьба между королевскими династиями, лояльность конкретных провинций, религиозная нетерпимость, геополитическая ситуация – все эти факторы играют в *Medieval* огромную роль, и в этой связи авторы существенно увеличили число политических юнитов и дипломатических опций, доступных игроку. Например, принцесс можно использовать для сбора разведывательной информации, переговоров с противниками и обсуждения условий договоров, а еще их можно и нужно выдавать замуж за принцев враждебных стран (чтобы заключить альянс) или собственных генералов (чтоб гарантировать их верность). Кстати сказать, одна из самых важных задач для любого монарха – обеспечить себя наследником, к которому впоследствии перейдет королевский престол.

Помимо свободной кампании, *Medieval* предлагает еще четыре игровых режима: историческая кампания, историческое сражение, quick battle и custom battle. Ассортимент исторических кампаний огромен – от Столет-

***Medieval: Total War* – великолепная историческая стратегия.**



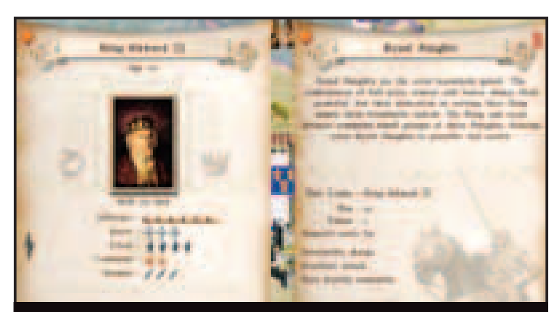
Масштаб и сложность битв внушают благоговейный ужас.



Корабли играют важную коммерческую и военную роль. Хорошо организованная морская блокада способна задушить экономику врага.



Осада замков – главное различие между *Medieval* и *Shogun*.



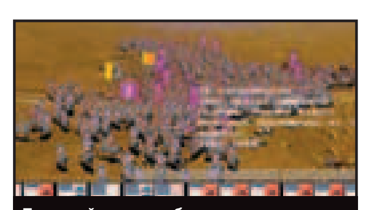
При выборе персонажа на ту или иную должность нужно учитывать все его многочисленные характеристики – Influence, Loyalty, Dread, Piety, Acumen и т.д.

ней войны (которую можно играть как за англичан, так и за французов) до Золотой орды Чингисхана.

Режим исторических сражений предлагает игроку попробовать свои силы в трех знаменитых битвах: Бэннокберн, Битва при Гастингсе и Битва при Стерлинге. Реальные боевые единицы и аутентичный ландшафт в исторической кампании и исторических сражениях создают непередаваемую атмосферу Средневековья. Действительно, что произойдет, если Харольд отразит атаку Вильгельма Завоевателя на Гастингс? Что касается режима custom battle, то здесь игроки могут сами определять состав своих армий, а также их местонахождение, погоду и тип ландшафта. А для тех, кому лень возиться с настройками, имеется опция quick battle – программа сама выберет временной период, юнитов и территорию, вам остается только выиграть битву...

Оттачиваем военное искусство

Риал-таймовая тактическая часть *Medieval* ни в чем не уступает стратегической. Во время битвы игра реалистично моделирует такие факторы, как лидерство полководцев, мораль и отвагу войск, их опыт, построение, усталость, ландшафт и влияние погодных условий. Студия Creative Assembly проделала огромную работу и обучила AI основам ведения средневековых сражений, так что зачастую одной грубой силы оказывается недостаточно для достижения победы. Ну а



Главный залог победы – тщательное предварительное планирование битвы.

полностью раскрыть свои военные таланты можно в мультиплеере.

Подобно *Shogun, Medieval* обладает потрясающей глубиной и «реиграбельностью» – как в стратегическом, так и в тактическом режимах. В этой связи серия *Total War* вновь становится наиболее вероятным кандидатом на звание Стратегии Года. Я хотел бы особо подчеркнуть, что *Medieval: Total War* значительно превосходит своего предшественника практически во всех аспектах геймплея – просто в журнале не хватит места на подробное описание всех достоинств игры. Это великолепная историческая стратегия, так что проверьте в последний раз доспехи и меч – и вперед, поля Средневековой Европы ждут вас!

ВЕРДИКТ ★★★★★

Одна из лучших исторических стратегий на PC. *Medieval: Total War* необходимо внедрить во всех школах в качестве обучающего пособия для уроков истории.

ДИНАМИЧНАЯ ПОХОДОВАЯ СТРАТЕГИЯ

Medieval: Total War **оставляет далеко позади всех своих конкурентов. Потрясающее богатство возможностей заставляет проходить игру снова и снова. Например, в режиме кампании вы можете по своему вкусу перекроить историю трех периодов Средневековья, приведя к европейскому господству одну из 12 сторон – Испанию, Францию, Англию, Египет, Россию и т.д. При этом каждая нация обладает различными достоинствами и недостатками, а каждый исторический период имеет свою специфику.**

Например, в одном из сценариев я играл за Константина XI, великого правителя Византийской Империи. Постоянные войны истощили мою казну, а государство страдало от внутренних междоусобиц. Германия затеяла масштабный крестовый поход, и по дороге в Палестину крестоносцы разграбили несколько моих северных провинций. Султан Египта угрожал моим восточным границам у Антиохии. Французский флот блокировал мои торговые пути у берегов Мальты, римский папа послал наемного убийцу устранить моего лучшего генерала, голод охватил северо-восточные регионы...

Восстановление порядка потребовало изрядных усилий. Я перевел катафрактовую кавалерию, отличившуюся при обороне Никеи от итальянских захватчиков, в Константинополь – и немецкие крестоносцы сразу изменили курс, не рискнув пройти через самое сердце моей империи. Это была славная бескровная победа, но не менее важными оказались еще два мероприятия: выданье моей младшей дочери, принцессы Матасунты, за Турецкого Эмира и строительство улучшенных ферм и торговых постов для борьбы с голодом. Головокружительный успех привел к улучшению дипломатических отношений с соседями и заключению выгодных союзов... Как видите, главное достоинство Medieval заключается в бесконечном разнообразии вариантов действий и множественности путей, ведущих к победе.

Идиот! Смотри, куда ты швыряешь свои файерболы!!! Не видишь что ли – у меня руки заняты?!

Icewind Dale II

Неотразимое очарование 3-ей Редакции. **Джин Ким Трейс**



ИЗДАТЕЛЬ: **Interplay** РАЗРАБОТЧИК: **Black Isle Studios** ЖАНР: **Role-playing game** URL: **icewind2.blackisle.com** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, кровь, насилие** ЦЕНА: **$49.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 350, 64 MB RAM, 1.5 GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 500, 128MB RAM** MULTIPLAYER: **Internet, LAN (2-6 игроков)**

Что бы вы сделали, оказавшись в городе Таргос, со всех сторон окруженном полчищами орков и гоблинов? Сам собой напрашивающийся вариант – собрать группу отчаянных искателей приключений и послать их разобраться с проблемой. В лучших традициях hack & slash RPG каждый закоулок в *Icewind Dale II* таит в себе суровую битву, а прямолинейный (но от этого ничуть не менее увлекательный) сюжет не дает героям, не подозревающим, что их ждет за ближайшим поворотом, сбиться с пути. И чтобы провести персонажей к финалу живыми и здоровыми, вам хочешь – не хочешь, придется, как свои пять пальцев, изучить все входы в подземелья и выходы из них, а также запомнить, какую одежду носит каждый из героев...

3-я Редакция + IWD II = Любовь

Как известно, далеко не все попытки адаптировать правила 3-ей редакции *Dungeons & Dragons* для компьютерных игр были успешным. К счастью, *IWD II* использует указанные правила очень корректно, и лучше всего это проявляется при постепенном развитии персонажей. Введя навыки (skills) и таланты (feats), авторы добились того, что с ростом уровней героев, с получением ими новых специальностей и способностей буквально каждый аспект игры становится все разнообразнее и интереснее – от отыгрыша роли до боевки. Как страшный сон, забыты мучения игроков, рискнувших сменить класс своего героя (dual-class) или создать мультиклассового персонажа. Отныне представитель любой профессии может в любой момент взять уровень в какой-нибудь другой профессии, а все расы (за исключением людей и полуэльфов) получили т.н. «предпочтительные» классы. Кроме того, *IWD II* вводит несколько новых специальностей (Monks, Sorcerers и Barbarians), а также новые расы (Half-Orcs, Drow и Gold Dwarves), давая, таким образом, игроку возможность создать сильную и сбалансированную партию в точном соответствии с личным вкусом. Будучи основанным на новых правилах 3-ей Редакции D&D, *IWD II* умудрился во всем остальном остаться т.н. «классическим сиквелом» – по сравнению с предыдущей частью, он предлагает более удобный интерфейс, более интересный геймплей и еще более кровавые битвы. Поверьте, господа, эта игра ПРЕКРАСНА, хотя и очень, очень сложна – пройти ее до конца будет, пожалуй, потруднее, чем завалить в открытом бою Ice Golem Champion'a, испытывающего слабость к жрицам Aurilite...

По мере роста вашей наличности герои начнут все чаще захаживать к торговцам оружием и магическими предметами. А уж золото и экспа будут литься потоком – можете не сомневаться. Монстры прут бесконечными толпами и отличаются редкостным разнообразием – многие из них были до сегодняшнего дня известны только самым хардкорным фанатам D&D. Бои, повторюсь, чрезвычайно интенсивны и трудны – вплоть до получения героями 5-6-го уровня. Но и после этого служба не покажется вам раем. Ведь суть и смысл *IWD II* составляют именно сражения, за это его и ценят любители удалого стиля hack & slash.

Лучшее – враг хорошего?

Помните «добрые старые» времена, когда мы бросали виртуальные кубики по много часов кряду, чтобы накидать оптимальные статсы для шести своих персонажей? Но теперь с этим покончено. Благодаря т.н. «системе распределения очков», используемой в *IWD II*, начать проходить Пролог можно в тот же день, когда вы в первый раз кликните на кнопке New Party. Значительному улучшению подвергся интерфейс, он стал более удобным и настраиваемым. Персонажи обзавелись четырьмя слотами для оружия, что позволяет переключаться между ними пря-

Каждый закоулок в *Icewind Dale II* таит суровую битву.



Ай-яй-яй, ребята, неужели вам никогда не говорили, что хвастаться нехорошо? А теперь идите на улицу и ведите себя, как следует!



Отныне друид ничуть не уступает клирику и магу по мощи заклинаний. Вы только полюбуйтесь, как спелл Smashing Wave крушит этих жалких йети.



Используйте клавишу [Alt] для подсветки валяющихся на земле предметов и поиска тайников.



Двухмерные пейзажи настолько красиво нарисованы, что у тебя даже не возникает мысли о технической отсталости движка.

мо во время боя. Кнопки, соответствующие тем или иным действиям и специальным способностям (например, feats), стало можно выводить на специальную панель – это действительно серьезный плюс, поскольку 3-я Редакция D&D предоставляет в распоряжение игрока весьма широкий спектр разнообразных тактических возможностей. Кроме того, теперь за вызов на экран клерической и магической книг заклинаний отвечают не две разные кнопки, а одна, с помощью которой можно просмотреть упорядоченный список всех известных вам спеллов. Ура!

Единственным серьезным недостатком геймплея *IWD II* является pathfinding. Несмотря на то что дизайнеры уровней расширили проходы и кое-где добавили даже альтернативные пути, перемещать партию из точки А в точку Б надо очень бережно и аккуратно, особенно когда ты находишься в каком-нибудь лабиринте. Ведь герои – как дети малые, а злые монстры только и ждут момента, когда кто-нибудь из них потеряется...

Вообще, интеллект монстров оказался существенно улучшен по сравнению с предыдущей частью. Враги научились подлечивать себя, убегать за подкреплениями, а также начали следить, что творится вокруг. Впрочем, сказанное выше не означает, что у AI совсем нет недостатков. Монстры обожают всем скопом бросаться на одну-единственную цель (как правило – первого замеченного ими героя). Никто из чудищ, обладающих «подземным зрением» не отвлечется, чтобы одним ударом загасить хилого мага, стоящего в трех шагах и пускающего в него молнию за молнией. К счастью, проблемой подобные казусы назвать нельзя - по большому счету, это не более чем мелкие шероховатости. И поскольку 90% сражений в *IWD II* проходят при подавляющем численном превосходстве противника, огрехи AI раздражают не очень сильно :).

Звуковые эффекты, музыка и голоса – великолепны, они по-настоящему оживляют и захватывающий сюжет *IWD II*, и полные юмора диалоги. Разумеется, с визуальной точки зрения, перед нами – абсолютно двухмерная игра, чья графика смотрится, мягко говоря, устаревшей. Но, с другой стороны, ее пейзажи настолько живописны и романтичны, что через полчаса ты напрочь забываешь о технической отсталости движка, покоренный глубокой внутренней красотой *IWD II*. Обновленный интерфейс, возможность устанавливать разрешение 800x600 и выше – все эти фишки позволяют игре демонстрировать себя с самой лучшей стороны. Многопользовательский режим никогда не был сильной стороной данной серии, но он имеется и вполне функционален.

В целом же нужно констатировать, что несмотря на весь ажиотаж, поднятый вокруг *Dungeon Siege* и *Neverwinter Nights*, *Icewind Dale II* вновь отстоял свое право называться элитой жанра компьютерных RPG. Когда начинается удалая сеча, все огрехи AI и несовершенства движка отходят на второй план, остается лишь геймплей. А он великолепен. Мастерство дизайнеров Black Isle чувствуется буквально во всем, так что – вперед, на зачистку подземелий! Вы не пожалеете о проведенном там времени.

ВЕРДИКТ ★★★★½

Плоский *Icewind Dale II* оказался ничуть не хуже большинства разрекламированных 3D RPG, вышедших в этом году.

Черти и гигантские пауки никогда не выходят из моды. С другой стороны, сегодня подобная графика выглядит слегка устаревшей.

Divine Divinity

Ультимативное развитие идей *«Ультимы»*. **Чарльз Ардай**

ИЗДАТЕЛЬ: **CDV Software Entertainment AG** РАЗРАБОТЧИК: **Larian Studios** ЖАНР: **Role-playing game** URL: **www .divinedivinity.com** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, насилие** ЦЕНА: **$39.99**

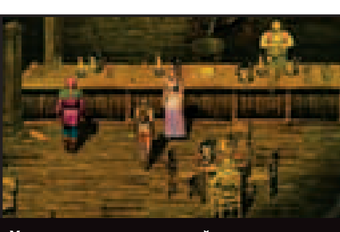
ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 450, 128 MB RAM, 2.5 GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III, 256MB RAM** MULTIPLAYER: **Нет**

Лет 5-7 назад главными козырями компьютерных RPG считались сбалансированная ролевая система и комплексный игровой мир, а отнюдь не динамичные сражения. Если же вам хотелось бездумно подраться с несметными толпами орков и демонов, вы просто шли в ближайшую пиццерию и бросали несколько монет в стоящий там аркадный автомат. На PC мы играли в ролевки, подобные *Ultima*, – там, конечно, были драки, но в основном персонаж занимался открытием неизвестных территорий, исследованием нравов и обычаев их жителей, разрешением кризисов и проблем, а также участием в судьбоносных событиях, периодически происходящих в игровом мире. Иными словами, вы по полной программе отыгрывали свою роль – от этого, собственно, и пошел термин «ролевая игра».

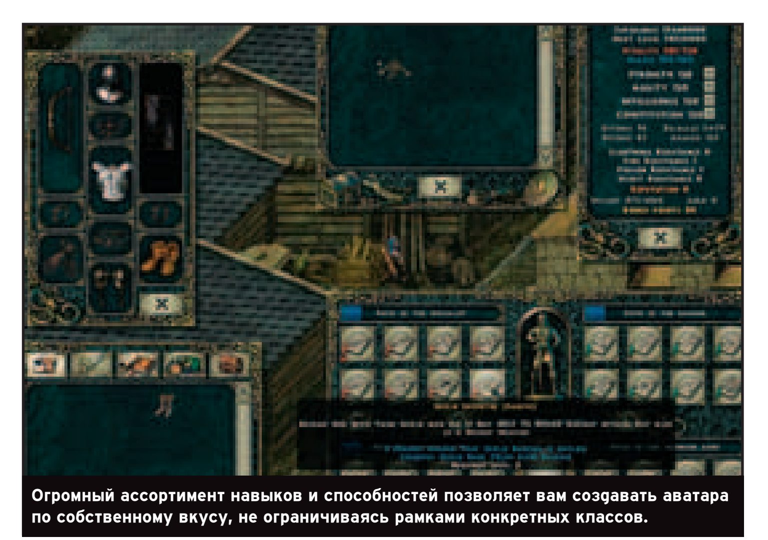
Все изменилось с появлением великого и ужасного *Diablo* – жанр PC-RPG стал все больше и больше напоминать аркады, и все меньше и меньше – *«Ультиму»*. Интересный и запутанный сюжет исчезает за ненадобностью, а геймплей превращается в монотонное мышекликанье, так что со стороны игрок напоминает сбрендившего оператора-телеграфиста. Поток адреналина, выбрасываемый в нашу кровь при виде головы врага, отлетающей под ударом крутого меча, или феерического заклинания, поджаривающего супостата заживо, заменил тщательное и неторопливое исследование перипетий сюжета и отыгрыш персонажем роли – т.е. те самые вещи, которые обессмертили игры, подобные *Ultima IV* и *Ultima VII*.

Гибкая гибкость

Поймите меня правильно, я вовсе не хочу сказать, что первый тип ролевых игр (т.е. аркадный) – плох, а второй (т.н. классический) – наоборот, хорош. Просто в последнее время этот самый первый тип, называемый еще Action-RPG, становится все более и более популярен и заполоняет весь рынок, а второй – Classic RPG – тихо вымирает. Тем отраднее было знакомство с *Divine Divinity* – этакой донкихотской попыткой молодых разработчиков восстановить прежнее статус-кво. Дизайнер Свен Винкле (Swen Vincke) создал классическое ролевое приключение в стиле *Ultima*, где каждый объект и каждая строчка диалога сделали бы честь лучшим представителям прославленной серии. И, невзирая на огромное количество *Diablo*-подобных боев, столь милых живущим среди нас несостоявшимся телеграфистам, сражения отнюдь не являются главным элементом данной игры. *Divine Divinity* предлагает множество интереснейших заданий и кучу вариантов достижения цели в каждом конкретном случае. Например, чтобы попасть в замок, вы должны продемонстрировать героизм, и существует целых три различных способа сделать это, причем каждому способу соответствует собственная побочная сюжетная линия. Имеются десятки необязательных квестов, никак не связанных с основной историей, которые можно выполнять по мере желания (и готовности героя!). И в каждый раз ваше поведение определяет последующую реакцию других персонажей на протагониста – слава о доблестных подвигах будет лететь по городам и весям, в то время как дурные поступки приведут к всеобщему презрению и даже ненависти.



Хотите взять сторонний квест и заработать немного экспы? Поболтайте с ближайшим NPC.

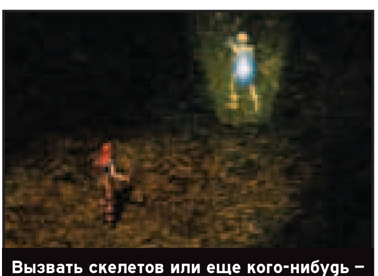


Огромный ассортимент навыков и способностей позволяет вам создавать аватара по собственному вкусу, не ограничиваясь рамками конкретных классов.



Сокровища разрбосаны повсюду...

Если бы *Divine Divinity* вышла лет 10 назад, мы носили бы ее на руках и пели осанны.



Вызвать скелетов или еще кого-нибудь – секундное дело. А вот управлять ими – уже совсем другая песня...

Нечеткая графика, как, например, в этой подземной гробнице, утомляет глаз.

Предлагаются и другие возможности выбора. Так, вы можете ограничиться использованием найденных объектов, а можете попытаться создавать их сами – например, варить зелья из диких трав и грибов. Можно ограничиться 32 скиллами, свойственными классу выбранного персонажа (воин, маг или вор), а можно изучать навыки, считающиеся прерогативой других профессий (числом 64). Иными словами, игра проявляет потрясающую гибкость, позволяя вам реально участвовать как в развитии героя, так и в раскрытии увлекательного сюжета.

Недостаточные недостатки

До сих пор мы говорили только о хорошем. Плохая же новость заключается в том, что, ничем не уступая классическим RPG старой школы, *Divine Divinity*, увы, абсолютно ни в чем их не превосходит. Вокруг *DD* витает легкий запах плесени, свойственный старым играм, не один год пролежавшим в корзинах для уцененных товаров. Современный геймер, привыкший к трехмерным мирам *Dungeon Siege* и *Neverwinter Nights*, которые можно приближать, удалять и вращать, будет разочарован плоской, статичной и абсолютно двухмерной изометрией *Divine Divinity*. Честно говоря, даже в первом *Diablo* картинка выглядела лучше – и вовсе не из-за технологического превосходства движка, просто художники и аниматоры Blizzard были более талантливы.

Впрочем, о прошлых временах напоминает не только устаревшая графика. В *Divine Divinity* нет мультиплеера, нет партии, нет нормального pathfinding'а (герой с постоянством кошмара рвется в места, куда ему абсолютно не следует соваться, а вызванные вами существа считают своим долгом как можно быстрее затеряться где-то за гранью экрана). В текстах попадаются ошибки. Процесс инсталляции, с его взаимно перекрывающимися окнами и пропадающим курсором, откровенно неудобен.

И мои слова, что *Divine Divinity* напоминает о золотом веке компьютерных RPG, следует понимать двояко: это комплимент в отношении подачи сюжета и системы развития персонажа, и одновременно это серьезная критика во всем, что касается удобства геймплея, графики и стабильности. Если бы эта игра вышла на Рождество 1992 года, мы носили бы ее на руках и пели осанны. Сегодня, спустя десять лет, мы по-прежнему готовы похвалить *Divine Divinity*, но уже с рядом существенных оговорок. Графика откровенно паршивая, геймплей временами неудобен, к тому же авторы плохо представляют себе, для чего в английском языке служит апостроф. С другой стороны, ролевая система – просто чудо. Вам этого достаточно? Лично мне – да. И я совершенно уверен, что в мире осталось еще немало геймеров, разделяющих ностальгию Свена Винкле по «классике» и готовых простить *Divine Divinity* все ее недостатки. Но тем, кому подобная ностальгия чужда, я советовал бы держаться от этой игры подальше.

ВЕРДИКТ ★★★½☆

Классическая RPG старой школы, в самом лучшем смысле этого слова.

Самый тяжелый бой в игре. Мы уже знаем, что и почему происходит в этом мире. Теперь надо прорваться в космопорт через Перекресток, чтобы поставить финальную точку в игре!

«Я не дам в обиду своих друзей!» – более чем аргументировано утверждает Лайка, держа в руках реактивный гранатомет.

Код доступа: РАЙ

Нет бога. **Денис Зельцер**

ИЗДАТЕЛЬ: **«Бука»**
РАЗРАБОТЧИК: **MiST Land**
ЖАНР: **TBS/RPG** URL: **http://www.mistgames.ru**
РЕЙТИНГ ESRB: **Нет** ЦЕНА: **$10**

ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-600, 64MB RAM, 3D-ускоритель, 400MB на жестком диске**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Нет**
MULTIPLAYER: **Нет**

Нет бога, кроме *X-COM*. Все настоящие геймеры (геймеры со стажем, опытные геймеры) знают это. Впрочем, иногда случается так, что настоящие геймеры становятся разработчиками игр. Считают, что сегодняшние игры, все больше именуемые «игровыми продуктами» (горошек зеленый, банка, 300гр. – 25 руб.; огурцы соленые, 0.5л. – 40 руб.) мало похожи на шедевры прошлого, которые, безусловно, самые-самые. Исправляют ситуацию. Не дают людям погрязнуть в болоте *the Sims*. Делают новые игры.

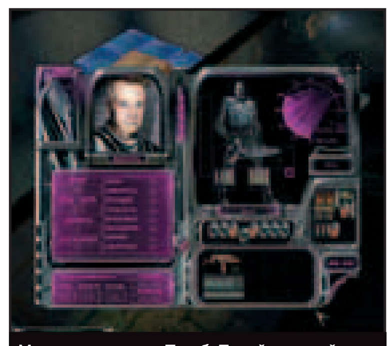
Нет бога, кроме *X-COM*.

«Код Доступа: Рай» уже успел прогреметь. Несомненно, это один из самых раскрученных российских проектов-2002. Разработчики игры, MiST land, выдержали грамотную театральную паузу, в течение которой о ходе постройки проекта в прессу не просочилось ни слова. Зато первый акт был весьма шумным: за полгода до официальной даты выхода игры в сети почти по-кроличьи стали плодиться фанатские сайты игры. А дальше – конкурсы, форумы, дорожки из саундтрека и, конечно, море скриншотов. Разработчики сумели преподнести КД:Р так, что мы захотели получить его.

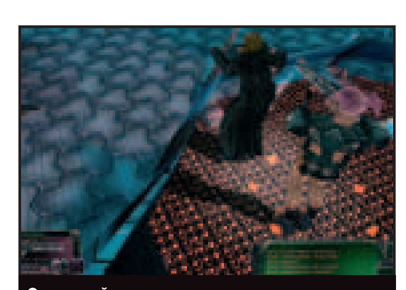
Но не в моих правилах разглядывать пресс-релизы и щуриться на рекламные проспекты. Первое, что я услышал, позвонив в MiST land, было – «Откуда у вас этот номер?». Было понятно, что на том конце телефонной линии таятся большие секреты, которые я не мог не выяснить, о которых не мог не рассказать. И вот я уже на вокзале, в поезде, в такси, которое везет меня по улицам Зеленограда в экс-засекреченный многоэтажный НИИ, обитель MiST land. Абсолютно глухие коридоры, киберпанковые заросли покореженных труб, на входе спрашивают документы.

На сотни кубометров пространства здесь не приходится ни единой живой души. Помещение студии затеряно столь искусно, что кажется, что это сделано специально. Тем не менее, внутри оказались вполне живые, приятные люди. Виталий Шутов, директор MiST land, принялся рассказывать о мире *КД:Р*. О, этот разговор не закончится скоро.

Тщательнее всего проработали сюжет. Вернее, игровой мир. Это – ключевое слово. Можно обвинить игру в неэстетичной графике, неудобном интерфейсе, малодумающем интеллекте, дисбалансе. Но нельзя сказать, что у нее нет игрового мира. Тем и отличаются «наши» разработчики от «ненаших»: на Руси не принято опускаться до производства примитивных развлечений. Если делать – так с размахом, по-большому, по-серьезному. Если игра – то целый мир. MiST land можно похвалить уже за то, что свою по-российски размашистую идею студия довела до стадии готового проекта.



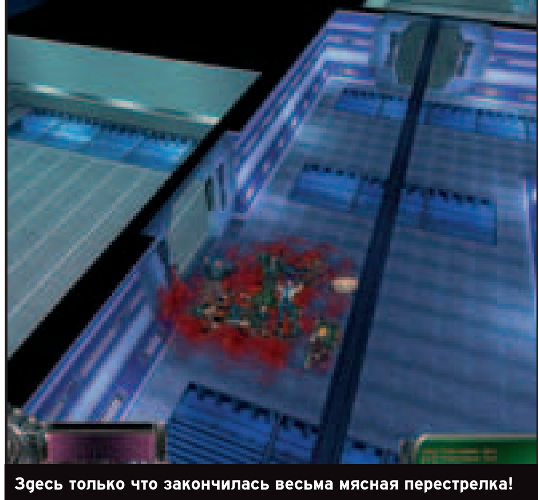
Машина смерти - Джоб. Такой связкой гранат, какая у хранится у него за пазухой, можно сравнять с землей целый район.



Этот снайпер слишком много стрелял. Подкравшись сзади, Анна обеспечивает остальной группе спокойный проход по открытой площадке.



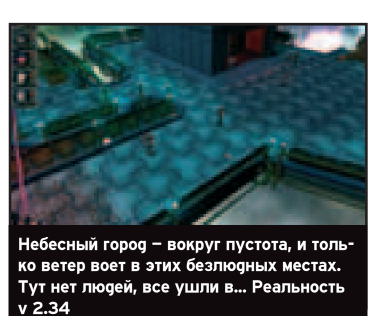
Это важное место Небесного города – Энергетическая станция. Была важным местом...



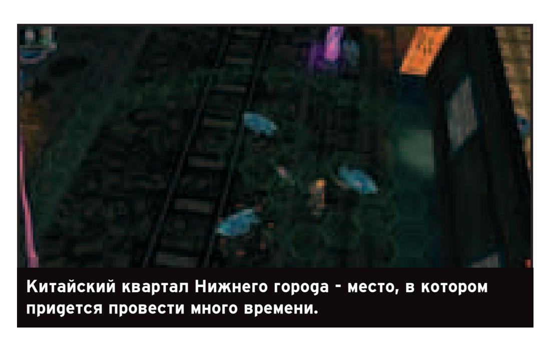
Здесь только что закончилась весьма мясная перестрелка!



Верхний город, полицейское управление. Джоб стреляет много... зато косо.



Небесный город – вокруг пустота, и только ветер воет в этих безлюдных местах. Тут нет людей, все ушли в... Реальность v 2.34



Китайский квартал Нижнего города - место, в котором придется провести много времени.

Персонажи присоединяются в вашу партию весьма охотно, а вот обмениваться предметами трудновато.

История Хакера, главного героя *КД:Р*, душераздирающе печальна. Его рабочий день, состоящий из ленивого пролামывания недоделанных систем защиты, был потревожен удачей: было выкачано секретное правительственное письмо. О чем немедленно узнали официальные лица. В общем, Хакеру пришлось удирать со всех ног.

Дальнейшее развитие сюжетной линии зависит исключительно от ваших действий. Игра обладает несколькими фиксированными концовками, достигнуть которых можно самыми разными путями. Единственное, что объединяет ведущие к финалу дорожки – то, что они пролегают через все три города киберпанковского мира, расположенного на планете Альфа.

(На этом калейдоскоп предельно обезличенных названий заканчивается. Все последующие персонажи и места будут названы именами личными).

Рассказ Виталия Шутова во многом объяснил, почему *«Код Доступа: Рай»* получился таким. Разработчики из MiST land хотели поиграть в X-COM современный. Но никто не смог дать им такой игры! Владельцы торговой марки опустились до бессовестной попсы (*X-COM: Enforcer*) и игр-недоделок (*X-COM: Apocalypse*). Поэтому ребята решили сделать свой *X-COM*.

На самом деле все, конечно, сложнее. *КД:Р* ни в коем случае нельзя назвать *X-COM* клоном/римейком/кавер-версией. MiST land сделали прежде всего СВОЮ игру. За что я, как человек, который провел много времени перед экраном Hidden movements, им только благодарен.

Атмосфера – та же. Напряженная, тягучая. Когда погружаешься в игру, забываешь о неудачной графике (В.Ш.: «Сегодня уровень графики в играх достиг того уровня, что любой может вбухать в каждую модель по 10.000 полигонов и получить вылизанную картинку, идущую лишь на P4-2400 и GeForce4. Мы считаем, что графика должна быть функциональной».). Настроение поддерживается великолепно написанной музыкой (В.Ш.: «Я думаю, что музыка имеет огромное значение в создании атмосферы игры. Мы уделили музыке для игры очень большое внимание. Ее написал настоящий профессионал, а мы вплели ее в игровую ткань *КД:Р*».). Обилие возможностей - безгранично. (В.Ш.: «Игрок сам выстраивает отношения со всеми организациями, существующими в игре. *КД:Р* – это прежде всего мир, в котором все персонажи действуют по своим правилам. Вы можете дружить с кем-то, а с кем-то воевать».). Игра затягивает.

Бои в походовом режиме – интересны. Плохо то, что походовый режим просочился и в перерывы между схватками: часто приходится сигать туда-сюда по городу, при этом регулярно давя кнопку «Конец хода». Что крайне неудобно.

Несмотря на большое количество RPG-элементов, *КД:Р* не принадлежит к модному нынче жанру action/RPG. Эти самые элементы на деле оказываются достаточно условными, чтобы не обращать на них внимания. Персонажи присоединяются в вашу партию весьма охотно, а вот обмениваться предметами трудновато. У игры болезни роста, не иначе. Этот же диагноз можно поставить мелким недоделкам искусственного интеллекта, вроде случаев, когда враги промахиваются с полуметра и т.п.

Тем не менее, игра интересна. В *КД:Р* ощущается мощь, солидный потенциал. Патчи к игре выходили, выходят и будут выходить. К моменту готовности сиквела *КД:Р* вполне может приблизиться к идеалу. Потом пойдут патчи для N2... Ну, вы понимаете.

Я горжусь *«Кодом Доступа»* и ребятами из MiST land. Они стоят на правильном пути. Больше опыта, больше игр, больше денег на разработку – и студия будет плодить проекты исключительно мирового класса.

P.S. Автор подписей к скриншотам – сам Виталий Шутов. Подписано со знанием дела!

ВЕРДИКТ ★★★½☆

Российский проект мирового класса. Елей и бальзам для всех поклонников походовых тактических стратегий. Прекрасно проработанные игровые детали, создающие ошеломляющую игровую атмосферу.

The Sims: Unleashed

Симы обзаводятся собачками. **Элизабет МакАдамс**

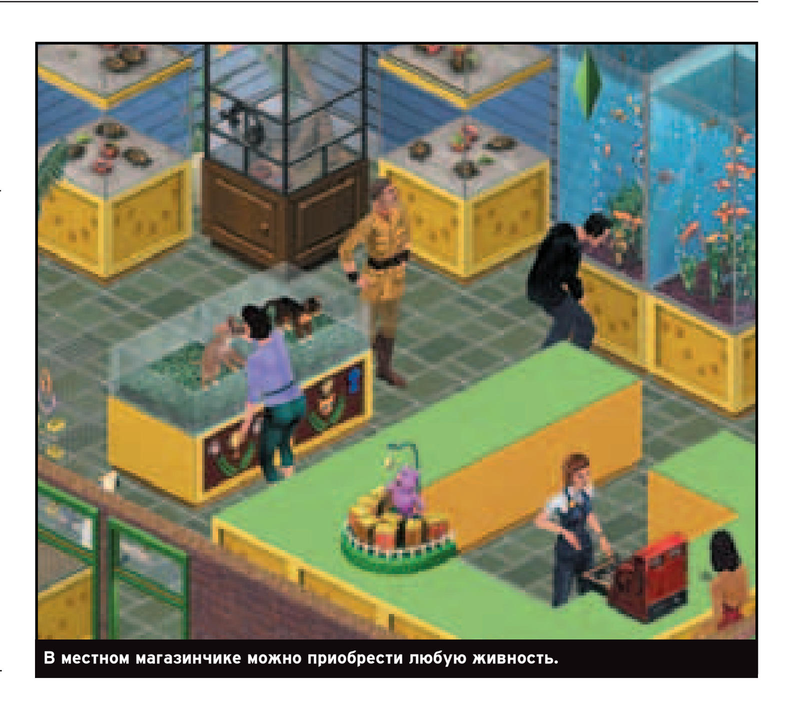


ИЗДАТЕЛЬ: **EA Games**
РАЗРАБОТЧИК: **Maxis**
ЖАНР: **Life simulation**
URL: **www.thesims.com**
РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, двусмысленный юмор, сексуальные темы, легкое насилие**
ЦЕНА: **$29.95**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 350, 128 MB RAM, 1.3GB на диске**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III, 256MB RAM**
MULTIPLAYER: **Нет**

До сих пор под нашим четким руководством Симы ходили в гости, посещали магазины, ездили в отпуска – а теперь им предстоит познать радости содержания в своих домах животных. Кроме того, пятый по счету адд-он к этой феноменально успешной игре предоставляет в распоряжение геймера множество новых видов общения, способных надолго приковать его к экрану. А если ваш Сим до сих пор так и не нашел себе работу по вкусу (как, впрочем, и половина человечества в реальной жизни), возможно, его заинтересует один из пяти новых (и весьма заманчивых!) карьерных путей – от высокой моды до кулинарии.

Чтобы завести нового члена семьи, вам достаточно сходить в центр усыновления животных. Выбор потенциальных питомцев огромен. При этом птицы, черепахи, рептилии и рыбки – не более чем живые украшения для дома. А вот заимев котенка или щенка, вы действительно получите совершенно новые и незабываемые впечатления. Эти милые зверюшки бывают разных типов, например, совершенно черные коты или прелестные маленькие рыжие лабрадоры. Кошки и собаки становятся полноценными членами семьи и даже получают собственную иконку на status bar'е. Конечно, их потребности не настолько сложны и разнообразны, как у Симов, но звери вполне способны помочь вам решить многие игровые задачи. Кроме того, для обучения питомца можно приглашать специального тренера.


В местном магазинчике можно приобрести любую живность.

Разнообразие и размеры территории в *Unleashed* заставляют со смехом вспоминать об участках *Hot Date*.


Садоводство – отличное хобби для скучающих Симов.

Одним из самых важных нововведений *Unleashed* стало расширение территории, на которой может бывать ваш Сим. Это позволяет пообщаться с новыми людьми и даже побывать на местном сельхозрынке. Разнообразие и размеры территории в *Unleashed* заставляют со смехом вспоминать об участках *Hot Date*. Как и в предыдущих адд-онах, чтобы совершить путешествие, нужно сделать специальный звонок, а к моменту отправления вся ваша семья обязательно должна быть в сборе (что порой бывает довольно трудно организовать).

Для тех, кому ухода за пушистыми зверьками покажется недостаточно, дизайнеры Maxis приготовили еще один подарок – возможность возиться с садом. Отныне Симы могут покупать семена и выращивать разнообразные овощи в собственном садике. Выращенный урожай можно с выгодой продавать или сохранять для последующего потребления. Если честно, я лично не очень въехала в этот огородный кайф, но народ вовсю тащится. Так что даешь новые увлечения!

В целом же нужно констатировать, что *Unleashed* является замечательным прибавлением в семье адд-онов к *The Sims* и дарит фанатам массу новых впечатлений. Я не сомневаюсь, что все по достоинству оценят прелестных зверюшек, новые скины, объекты, участки и места. По количеству нововведений *Unleashed* вполне тянет на самостоятельную игру и поможет нам скоротать время до выхода *The Sims Online*.


Общественные территории дают Симам и их животным прекрасную возможность общаться между собой.

ВЕРДИКТ ★★★★★

***Unleashed* раскрывает перед Симами совершенно необъятные перспективы. Это не адд-он, это новая жизнь!**

Farscape: The Game

Закрытие проекта – слишком мягкое наказание... **Чарльз Ардай**

ИЗДАТЕЛЬ: **Simon & Schuster Interactive** РАЗРАБОТЧИК: **Red Lemon Studios** ЖАНР: **Action** URL: **www.farscapegame.com** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, насилие** ЦЕНА: **$39.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 450, 64 MB RAM (128 MB для Windows XP), 375 MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 700, 128 MB RAM (256 MB для Windows XP)** MULTIPLAYER: **Нет**

Однажды, когда я шел на работу, ко мне обратился какой-то фанатичный парень с диким взглядом. Он раздавал прохожим листовки с призывами присоединиться к кампании протеста против закрытия телесериала *Farscape*. Этот тип выглядел как самое ужасное воплощение человека, у которого поехала крыша на почве научной фантастики, – забрызганный грязью, патлатый, немытый, болезненно возбужденный... Убегая от него, я думал, что каким бы замечательным сериалом не был *Farscape*, подобные типы оказывают ему дурную услугу, пытаясь собирать петиции в его защиту. В любом случае, если раньше мне было любопытно, что именно стоит за этим названием, то зрелище доведенного до отчаянья фаната отбило всяческое желание интересоваться фильмом.

Знакомство с игрой *Farscape: The Game* вызвало у меня примерно такие же чувства. Она оказалась настолько скучна и тупа, что я невольно испытал злорадство при мысли, что оригинальный сериал все-таки закрыт... *Farscape: The Game* предлагает вам принять под командование группу звездных бродяг и провести их через вереницу сражений в стиле *Diablo*, чередующихся с визитами в магазин. В отличие от *Diablo*, *Farscape* – игра трехмерная, и периодически картинка на экране выглядит вполне прилично. Еще одна (и последняя!) похвала, которую вы от меня услышите, заключается в том, что всегда приятно встретить *Diablo*-подобную рубиловку, в которой нет демонов, скелетов и волшебников. К сожалению, симпатичная графика намертво прикручена к ужасному движку, который делает все от него зависящее, чтобы вы возненавидели эту игру: экран крутится слишком быстро и в неверном направлении, обзор постоянно загораживают какие-то предметы, управляемый вами персонаж то и дело оказывается заперт другими, управляемыми AI, каждый удар требует отдельного клика мышкой, инвентарь на редкость неудобен, патроны к оружию все время кончаются, а если герой погибает, игра моментально заканчивается.

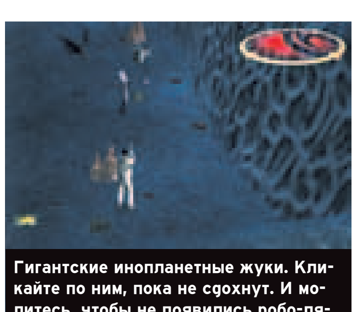


В открытом космосе вы сражаетесь с растениями, швыряющими в вас убийственные пиксели...

Игра оказалась настолько скучна и тупа, что я невольно испытал злорадство при мысли, что оригинальный сериал все-таки закрыт...

Я уберу свою железную палку из твоих штанов, как только ты вытащишь свои руки из моего черепа!

Перечисленные выше недостатки превращают игровой процесс в настоящее мучение, но, помимо них, существует еще целый ряд факторов, делающих его чересчур простым и примитивным. Экран радара заблаговременно оповещает вас о местонахождении врагов, стрелочка указывает направление на цель – т.е. все, что от вас требуется, это бежать по стрелке, отстреливая всех, кто встретится на пути, и подбирая все, что из них выпадает. Дизайнеры пытались разбавить это занудство диалогами (озвученными актерами, снимавшимися в сериале, и звучащими так, как будто с горя эти ребята нашире рялись наркотиков) и периодическими сменами декораций. Но я думаю, что даже фанат, раздававший на улице листовки, не стал бы ввязываться в мучительную борьбу с *Farscape: The Game* ради отрывочных напоминаний о фильме. Игра чертовски скучна и утомительна – и это самая мягкая оценка. Я не смотрел оригинальный телесериал и не могу с уверенностью утверждать, что он заслуживает лучшей участи, но то, что сотворили парни из Red Lemon Studios – ужасно, такого даже врагу не пожелаешь.



Гигантские инопланетные жуки. Кликайте по ним, пока не сдохнут. И молитесь, чтобы не появились робо-лягушки...

ВЕРДИКТ ★½☆☆☆

Отвратительный экшен по мотивам закрытого телесериала. Потрясающее сочетание, не находите?

Sudden Strike II (Противостояние IV)

Атмосфера Второй Мировой. **Томас Л. МакДональд**

ИЗДАТЕЛЬ: **CDV/ в России: Руссобит-М** РАЗРАБОТЧИК: **Fireglow** ЖАНР: **Real-time strategy** URL: **www.suddenstrike2.de** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, насилие** ЦЕНА: **$47.50**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 333, 64 MB RAM, 400 MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 450, 128MB RAM** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-12 игроков)**

Разработчики, делающие риалтайм стратегию, в которой носятся десятки маленьких человечков, должны следовать нескольким простым правилам. Во-первых, нужно рисовать человечков достаточно большими, чтобы их можно было увидеть, не водя носом по экрану. А во-вторых, нужно, чтобы разные юниты и выглядели по-разному, – по крайней мере, чтобы их можно было отличить друг от друга. Игровая общественность простила студии Fireglow перечисленные выше ошибки в оригинальном *Sudden Strike,* но повторение их в сиквеле, особенно после того, как на них указали и критики, и фанаты, совершенно недопустимо.

С другой стороны, если не обращать на эти недостатки внимания, то *Sudden Strike II* оказывается на удивление неплохой игрой. То есть у нее, конечно, есть проблемы (неудобное управление, странное поведение AI в некоторых ситуациях и т.д.), но в целом смелый замысел авторов и необычайно глубокая (для жанра RTS!) проработка юнитов, определенно, заслуживают похвалы.



Авиация – один из важнейших факторов в игре. Она позволяет открывать карту и демонстрирует значительную огневую мощь в борьбе против наземных сил.

Sudden Strike II – это попытка совместить хардкорность серии *Close Combat* с играбельностью и увлекательностью классических RTS.

Геймплей *Sudden Strike II* – это попытка совместить хардкорность серии Close Combat с играбельностью и увлекательностью классических RTS. Действие игры разворачивается во время Второй Мировой Войны, нам предлагаются кампании за Германию, Америку, Англию, Россию и Японию. Дизайнеры Fireglow смело выбросили из *Sudden Strike II* строительство и менеджмент ресурсов – вы начинаете каждую миссию с фиксированным набором юнитов и в ходе ее прохождения иногда получаете подкрепления (если так задумали авторы). Боевые единицы смоделированы намного более подробно, чем в оригинале, и это сближает *SS2* с варгеймами. На высоких уровнях сложности модель повреждений сильно напоминает таковую в реальной жизни, особенно для бронированных юнитов. Зато на легких уровнях один-единственный бронированный транспорт может зачищать целые деревни, что, конечно, не есть хорошо.



AI юнитов откровенно слабоват – враги тупо идут на смерть, а подчиненные беспечно подставляются под огонь своих же войск.

Одним из важных нововведений *Sudden Strike II* по сравнению с предшественником является мораль бойцов. Данный фактор впрямую влияет на то, как юнит сражается, хотя низкая мораль не приводит к тому, что солдаты бегут с поля боя. Находящиеся в непосредственной близости от юнита офицеры повышают его мораль, а вражеские пропагандистские машины - наоборот, понижают.

А вот попытка разработчиков ввести в игру еще один элемент реализма – линию прямой видимости – успеха не имела. Ведь если крошечный вражеский пехотинец встает под деревом, он становится совершенно невидимым. Часто бывает так, что по тебе стреляют, а кто – непонятно. Неудобное управление не годится для игры, в которой так детально смоделирован каждый юнит. С помощью базовых команд, имеющихся в распоряжении игрока (двигаться, атаковать, залечь и т.д.), практически невозможно выстроить войска в эффективную формацию. В смешанных группах скоростные юниты обгоняют медлительных, вызывая дополнительную головную боль.



Нововведения включают Тихоокеанский театр военных действий и возможность играть за японцев.

Впрочем, невзирая на все перечисленные выше недостатки, мы получили вполне играбельную вещь с классными картами и интересными миссиями, прекрасно передающими дух и атмосферу Второй Мировой. Управление юнитами и их сортировка отнимают больше сил, чем следовало бы, но дизайнеры уровней умудрились каким-то образом сохранить тонкий баланс между веселой удалью RTS и тактическими тонкостями варгейма. Игра далеко не идеальна, но весьма увлекательна.

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Не идеальная, но весьма интересная RTS про Вторую Мировую Войну с претензией на реалистичность.

Arthur's Knights II: The Secret of Merlin

Приключенческая игра, в которой очень мало приключений. **Аркадиан Дель Сол**

ИЗДАТЕЛЬ: **DreamCatcher** РАЗРАБОТЧИК: **DreamCatcher** ЖАНР: **Adventure** URL: **www.dreamcatchergames.com** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, насилие** ЦЕНА: **$19.99**

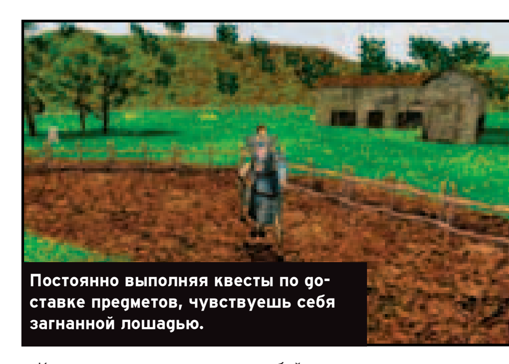
ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 300, 64 MB RAM, 500 MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Нет** MULTIPLAYER: **Нет**

Поклонники адвенчур часто пишут в *CGW* гневные письма, протестуя против заявлений наших журналистов о том, что жанр Adventure мертв. «Он не мертв!» – кричат они. – «Компания DreamCatcher только что выпустила три новых квеста!». ОК, мы готовы признать, что чисто технически жанр не мертв. Но подчеркиваю, лишь технически. Можете рассматривать *Arthur's Knights II: The Secret of Merlin* как доказательство данного постулата, но не более того, – эта игра не стоит потраченных на нее 20 долларов.

Arthur's Knights II демонстрирует великолепную картинку – время от времени, игровая графика и ролики заставляли меня замереть в безмолвном восхищении. С первой до последней секунды игра погружает вас в романтическую атмосферу рыцарства и чудес. Озвучка выше всяких похвал, ситуацию не портит даже американизированный британский акцент актеров. К сожалению, под этой красивой оболочкой скрывается смертная скука в стиле «мусорщик идет на охоту», выдающая себя за полноценную адвенчуру.

Понятно, что любая игра данного жанра по определению должна включать задания типа «пойди туда-то, найди то-то». Но почему-то независимо от сюжета и места действия все обитатели квестовых миров страдают от кратковременных провалов в памяти. Они тратят столько времени на то, чтобы запрятать важные предметы в самых неподходящих для этого местах, что, естественно, постоянно забывают, где они их оставили. В большинстве адвенчур миссии по нахождению предметов изредка перемежаются со срывающими крышу головоломками и дверьми, запечатанными так надежно, что даже взломщик высшей категории встал бы перед ними в тупик.

Arthur's Knights II: The Secret of Merlin включает несколько забавных загадок, но они лишь ненадолго отвлекают вас от поисков очередного пропавшего объекта. И, несмотря на то, что сама игра очень короткая, вы успеете сильно устать от бесконечных странствий туда-сюда через всю карту в поисках еще одной хитроумно спрятанной безделушки.



Постоянно выполняя квесты по доставке предметов, чувствуешь себя загнанной лошадью.

Как известно, главная цель любой адвенчуры – проверить сообразительность и креативность игрока. Но в данном случае это правило не работает. Совсем.

ВЕРДИКТ ★★☆☆☆

Увлекательная, хотя и короткая интерактивная сказка. Ни больше, ни меньше.

ПАТЧИ К ИГРАМ:

Перекройка истории

Battle Realms, WarCraft III, Morrowind

Томас Л. МакДональд

Battle Realms **относится к категории игр, которые одни всем сердцем любят, а другие – смертельно ненавидят. Идя навстречу многочисленной армии поклонников, разработчики один за другим выпустили целых три *Battle Pack*'а, а затем решили объединить их в единый пакет под названием *Winter of Wolf*. По сути, каждый из трех Pack'ов – это патч с набором новых карт, так что их можно устанавливать как по отдельности, так и все разом – скачав *Winter of Wolf*.**

Первый и самый маленький аддон – *Battle Pack 1* – исправлял некоторые баги, приводящие к зависанию машины, а также ошибку в системе защиты от копирования. На экране сохранения игр появилась кнопка Delete, было добавлено три новых карты для режимов multiplayer и skirmish. *Battle Pack 2* включал значительно более обширный список нововведений и исправлений, некоторые из которых ДЕЙСТВИТЕЛЬНО улучшали геймплей. Так, были добавлены новые команды, позволяющие выбрать всех бездельничающих пейзан, всех боевых юнитов или же всех юнитов определенного типа. Среди наиболее важных исправлений нужно отметить фикс багов со слепыми лошадями и дзен-стрелами. Улучшился баланс юнитов и оружия, были добавлены три новых карты для режимов multiplayer и skirmish.

И, наконец, волны выбросили на морской берег *Battle Pack 3*, мокрую спину которого облепили многочисленные и достаточно серьезные нововведения и исправления.



Одним из самых серьезных изменений стала более медленная потеря юнитами здоровья – это существенно удлинило битвы и кардинально изменило геймплей. Был подкорректирован баланс повреждений от различных видов оружия. И у меня лично нет никакого сомнения, что указанный баланс разработчикам предстоит еще оттачивать и оттачивать...

****

Обалдеть можно! Угробив столько лет на создание и доводку *WarCraft III*, в первые же недели после релиза Blizzard обнаружила кучу проблем с игровым балансом и собирается исправить их в патче версии 1.01b. Изменению подверглись некоторые заклинания, Goblin Sappers больше не могут передвигаться на Goblin Zeppelins. Знаменитый Orc Shaman's Bloodlust был ослаблен, здоровье катапульты – понижено (как, впрочем, и количество хитпойнтов у Human Mortar Teams и Undead Meat Wagons). Больше всего изменений досталось ночным эльфам – их баллисты стали более тщедушными, увеличился радиус заклинания Demon Hunter's Mana Burn и т.д...

****

Последний патч вносит в *Morrowind* несколько крупных изменений и множество мелких фиксов. Самая хорошая новость – возможность бега в автоматическом режиме, существенно сокращающая время скитаний. Просто нажмите клавишу Q – и бегите себе на здоровье. Imperial Altars и Temple Shrines отныне восстанавливают не только атрибуты, но и скиллы. Появился индикатор здоровья NPC, доступный во время боя. Регулятор сложности в меню Preferences позволяет повышать и понижать количество наносимого и получаемого урона. Количество мелких исправлений настолько велико, что у меня просто нет возможности рассказать о них всех, но, думаю, вы уже поняли – этот патч обязательно должен быть установлен на вашей машине.



Дождь... Лютня мокнет... Вокруг барда носятся отсыревшие ноты...



Синтетического друга надо как следует подготовить...

Dark Age of Camelot

Первые шаги в DAoC (*часть 2*). Александр Подходцев

Камелотские вечера. Детство

На медведя я, друзья,
Выйду без испуга,
Если с другом буду я,
А медведь – без друга!
(М.Танич)

Что главное в жизни для чародея на узкой камелотской дорожке? Конечно, друг. Который подставит грудь под вражеские атаки, пока хитроумный маг бомбардирует неприятеля своими заклятиями. Потому как мягкое чародейское брюшко никак для этой цели не предназначено.

В этом-то чародей и превосходит прочих магов. Потому как у него есть синтетический друг – Underhill Friend, порождение хитроумных заклинаний. Иногда это – наглый рыжий лурикин, совсем как я, иногда – прекрасная эльфийская дева, но разницы на самом деле никакой – все они предназначены для одной-единственной утилитарной цели. И, увы, совсем не той, о которой подумали некоторые из вас.

С искусственным другом жизнь меняется кардинально. Он, конечно, откушает некоторую часть причитающегося мне опыта, но меньше, чем потребил бы настоящий, живой спутник.

Но вот собеседник из него – никакой. И поэтому неудивительно, что через некоторое время я, заскучав от монотонной шинковки жуков-плавунцов, попытался отыскать натурального друга.

В качестве спутника в приключении чародей не так популярен, как, скажем, бард или друид: лечить он не умеет, усиливать друзей – разве что самую малость... Воину такой компаньон на низких уровнях не слишком полезен. А вот кому он очень даже подойдет – так это магу, не умеющему призывать собственных электродрузей. Например, колдуну (eldritch), мастеру боевых чар.

Как выяснилось быстро, чародей и колдун составляют великолепную пару. Дело в том, что их чары снижают сопротивляемость врагов к заклятиям друг друга. Ну, а бедняжка друг-из-под-холмов, пыхтя, трудится за обоих на переднем крае.

Только вот, подбирая себе компанию, не надо забывать об уровнях друг друга. Это вечная проблема виртуальных миров: если ты ниже уровнем, ты – почти обуза, и обречен тащиться в кильватере своего приятеля, не имея возможности принести реальную пользу. Исключение – разве что целители. А здесь, под синим небом Камелота, эта проблема выросла даже более обычного.

Почему?

Да потому что авторы «позаботились» о том, чтобы более сильные не «вытаскивали» на свой уровень слабеньких. В других виртуальных мирах это обычное дело: юный воин свирепо наскакивает на великана или демона, а сзади его страхует седой ветеран, готовый в любой момент подставить себя и изрубить супостата в клочья. Здесь было решено такого протекционизма не допускать. И...

И эту задачу, увы, начали решать. Теперь, если в компании есть хоть один персонаж, для которого встречный монстр трудностей не представляет (его имя подсвечивается серым) – не надейтесь получить от чудища хоть какой-нибудь навар, ни опыта не будет, ни даже денег.

Правда, решить задачу полностью не удалось; если ваш старший друг – целитель, он запросто может стоять в сторонке, накладывая на вас лечебные и усиливающие чары. И ничего вам за это не будет. Устранить такую возможность не решились.

Из всего этого есть важное следствие, которое должен усвоить любой странник по Старой Англии. А именно:

– Если вас не просят о помощи, не вздумайте никому помогать управиться с чудовищем.

Вы вольны кого угодно подлечить или усилить, но не вступайте в бой ни оружием, ни чарами. Не то окажется, что вы ни за что ни про что лишили своего собрата заслуженной добычи. Не делайте так никогда!

Я уже рассказывал, что уровень встречного можно узнать по тому, каким цветом будет написано его имя, когда вы выберете его своей целью (на всякий случай: выбрав кого-то целью, вы вовсе не обязаны с ним что-нибудь сделать). Это верно не только для монстров, но и для других людей. И даже для предметов. Обозначения везде одни и те же:

- *желтый – уровень равен вашему;*
- *синий – чуть ниже (в начале – на 1, потом диапазон увеличивается);*
- *зеленый – ниже;*
- *серый – совсем низкий, недостойно вас (в случае противника это означает, что ни опыта, ни добычи за него не будет);*
- *оранжевый – чуть выше;*
- *красный – выше;*
- *фиолетовый – намного выше (если это монстр, то готовьтесь отправляться к Хозяину Яблок, в Вальгаллу или куда вам там положено).*

Большинство одиночек должно выбирать себе что-нибудь такое синенькое или желтенькое (а если не найдется – то и зелененькое сойдет). Одиноким магам (тем, что не синтезируют друзей), а также бойцам невидимого фронта желтые обычно не по зубам (то есть, наоборот, по зубам, но не в этом смысле). Маги наподобие нашего чародея могут покуситься иногда даже на оранжевых. А в Альбионе есть наглая профессия «теург», позволяющая порой на узкой дорожке загрызть и красного.

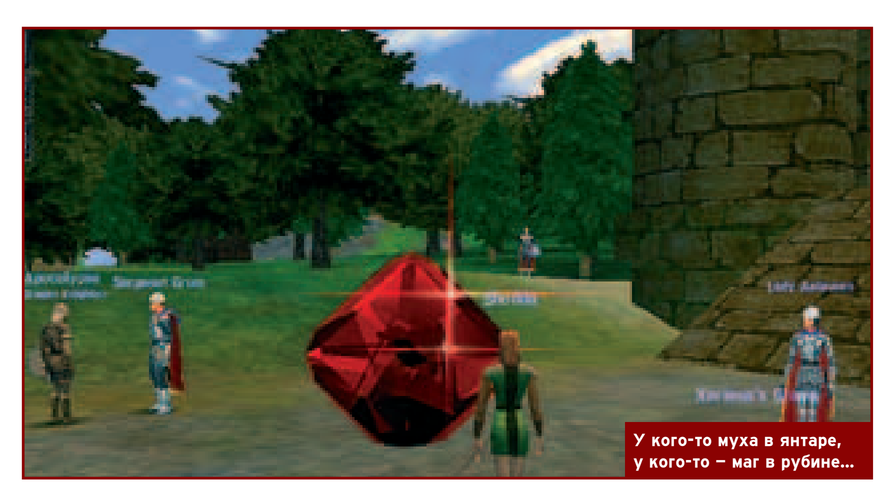
Кажется, настало время поговорить о профессиях подробно. Не правда ли?

Работники ножа и топора

Большинство профессий здесь имеет аналоги во всех трех странах – Альбионе, Мидгарде и Ибернии. Это не значит, что такие классы различаются только названиями; например, пучник Альбиона только стреляет, а его ибернийский коллега и поколдовать не прочь.

Начнем, как следует из заглавия, с вояк.

Иногда можно услышать, что воинов именуют еще «танками». Это название древнее, его употребляли еще герои баталий в текстовом режиме. Но сейчас его используют не совсемправильно. «Танк» – это не любой воитель, а только тот, чья основная задача – принимать повреждения. В это трудно поверить, но среди бойцов бывают и такие эгоисты, которые предпочитают раны наносить, а не получать; так вот они, строго говоря, «танками» не являются.


У кого-то муха в янтаре, у кого-то – маг в рубине...

Итак, собственно танк. Одна из самых нужных профессий в группе: маги, стрелки, убийцы вовсе не жаждут самолично лезть под когти и клыки. Любят танков и при прогулке по чужим владениям. То есть если вы выберете этот путь, можете быть уверены: ваши таланты будут востребованы. Но вот с вознаграждением трудов могут быть трудности. Дело в том, что на фронте танки часто гибнут первыми, и до распределения наград попросту не доживают...

Танк ибернийцев именуется «герой» (Hero), альбионцев – «солдат» (Armsman), мидгардцев – «воин» (Warrior). Конечно, мидгардец будет посильнее и покрепче ибернийца. Обитатели Альбиона носят панцири, которые превосходят по своим защитным возможностям все зарубежные аналоги.

Если вы планируете быть танком, забудьте про двуручное оружие. Ваше дело – щит и парирование, а клинок в правой руке – так, добавка, чтобы монстры совсем уж не наглели. Защита – это главное.

Есть у всех рас и «легкий боец» – берсерк Мидгарда, мастер клинка (Blademaster) Ибернии, наемник (Mercenary) Альбиона. Этот, напротив, приспособлен именно для нанесения ран. Броня у него так себе, зато оружие в обеих руках (обычно – парные клинки, но может быть и что-нибудь одно большое). По своему опыту могу сказать, что это весьма окупается у небогатого магами Мидгарда, но остальные расы в нанесении повреждений предпочитают полагаться на заклинания. В танки эти бойцы не годятся – слишком слабая защита. И в группе по той же причине их ценят меньше.

А вот третий вид бойца – колдующий воин – в качестве танка вполне приемлем. Паладин Альбиона, защитник (Champion) Ибернии и тан Мидгарда по защите не слишком уступают основным танкам, но владеют кое-какой магией (у паладина – защитной, у остальных – скорее наступательной). Пожалуй, это один из самых правильных классов для начинающего игрока. Магия их не сбивается в сражении.

У Альбиона и Ибернии есть еще по одному странному классу: монах (Friar) и лесничий (Warden). Смешивая свойства воина и целителя, они на самом деле ни рыба, ни мясо и в раки не годятся. Говорят, они достаточно сильны в одиночку, но кому это нужно?

Что вообще это такое – быть воином в Камелоте?

Во многих виртуальных мирах работа бойца достаточно скучна. С момента, когда цель указана, дальнейшее от игрока не зависит: пока его alter ego с регулярностью дятла долбит булавой врага, игрок зевает и меланхолично отдает приказ глотнуть малость лечебного зелья.

Здесь все несколько интереснее. Каждый из боевых стилей подразумевает набор спецприемов, пополняющийся по ходу дела, и их активация – это осмысленное действие. Причем нельзя все время судорожно жать на самый-самый крутой любимый удар с разворотом: любой спецприем отнимает силы у героя, и рано или поздно он просто слишком устанет. Кстати, тот, кто опрометчиво истратил весь запас выносливости на приемы – кандидат в смертники, потому как силы нужны еще и для бега. И если, несмотря на все ужимки и прыжки, враг оказался сильнее – уйти уже не удастся. А еще, пока мы рубимся с одним, сзади может подкрадываться второй...

Но приемы – это еще не все. Воин должен тщательно рассчитывать свой маневр, чтобы вовремя прикрыть мага. Прием, позволяющий отразить направленную не на вас атаку, спасает жизнь другу каждодневно. Лекарю на его чары надо больше времени, и он может просто не успеть.

Работа воина, как уже ясно из сказанного, отдает мазохизмом. Он *должен* стараться сделать так, чтобы все шишки достались ему, а не его товарищам. И при этом хорошо бы остаться в живых – иначе, как говорится, зачем все?

Преволшебнейшие сэры

Маги, как им и положено, брони не носят, а в плане оружия ограничивают себя посохами (мидгардцы – молотами). В силу правил специализации (о которых я расскажу в другой раз) они очень ограничены по части выбора навыков, и должны специализироваться в какой-то одной из своих школ заклинаний.

Магов тоже можно разделить на типы, но более условно, чем бойцов.

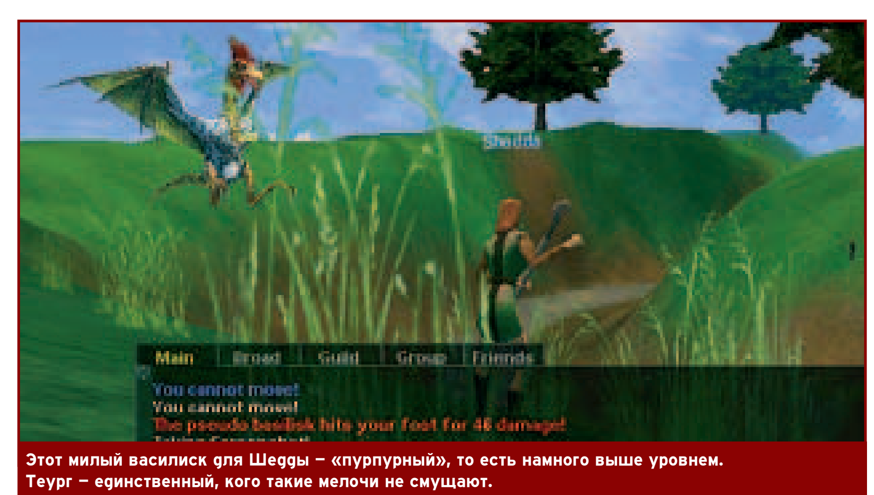
Начнем с существа совершенно необходимого: с целителя. Целитель (клирик, друид, лекарь – в зависимости от расы), как воздух, нужен всем. Кроме собственно лечения, он усиливает разнообразные параметры своих друзей (это обычно называют *buff*). Однако в силу мирности своих занятий, он едва ли может с чем-то управиться в одиночку. Исключение – кельтский друид: он умеет призывать себе на помощь волшебных существ, совсем как чародей.

У мидгардцев есть еще второй целитель – шаман. Зачем? Не знаю.

Однако хочу вас предостеречь от этой карьеры, если качество связи у вас оставляет желать лучшего. Учтите: целитель должен всегда реагировать *мгновенно*. Если он запускает чары лечения с опозданием на секунду – такой медик народу не нужен. И вообще, начинающему рекруту не стоит заниматься этим. Фронтовая медицина – искусство тонкое.

Противоположность целителя – маг, занятый непосредственным нанесением врагу повреждений. На жаргоне он именуется *nuker*. Это альбионский волшебник (wizard), ибернийский eldritch, мидгардский мастер рун. Именно они – основная ударная сила Альбиона и Ибернии. Их – и целителей – танки берегут, как зеницу ока. Магия их сильна, дело их – правое, но без поддержки бойцов они – ничто, потому что в рукопашной их чары сбиваются противником.

Радость эгоиста – маг-призыватель: кабалист, чародей (enchanter), мастер духов. У этих более слабые атакующие чары, зато всегда при себе искусственный друг, надежа и опора. Альбионцы наделены еще одним классом – теург. Этот жулик способен призывать питомцев не по одиночке, а целыми стаями; правда, те не умеют переключаться с одной цели на другую, то есть если вы натравили своего элемента-



Этот милый василиск для Шедды – «пурпурный», то есть намного выше уровнем. Теург – единственный, кого такие мелочи не смущают.


Стадо элементалей, топоча и подпрыгивая, несутся убивать несчастную лошадку.

ля на жертву – после ее гибели элементаль исчезнет. Если кому-то кажется, что это не слишком круто – то повторюсь еще раз: теург может запросто резать монстров на несколько уровней выше себя. Такого себе не позволяет ни один другой персонаж. Одно слово – жуть ходячая.

Sorcerer альбионцев и менталист ибернийцев – маги, специализирующиеся на гипнозе (здесь он именуется mesmerizing). Их работа – заставлять отдельных врагов и целые армии застывать в трансе. Переоценить важность этого невозможно, но их работа требует определенной тонкости.

Наконец, особняком ото всех стоят музыканты: менестрель, бард, скальд.

Это еще один чрезвычайно желанный в любой группе талант: чары музыки воздействуют на всю команду разом. Плюс к тому бард – полноценный целитель, немногим слабее друида. Они владеют и гипнотическими чарами. «Бардов, – говорят в Ибернии, – много не бывает».

И не зря говорят.

Господа в масках

Нам осталось рассмотреть всего два вида персонажей: убийцу и стрелка. И тот, и другой нужны главным образом в войне, а в драках с монстрами они почти бесполезны. Поэтому начинать с них я никому не посоветую: натренировать их до того момента, когда они смогут приносить реальную пользу, очень сложно. Но уж тогда...

Все они неплохо умеют маскироваться. Против чудовищ этот навык не очень нужен, зато неоценим на фронте. Пустить стрелу из укрытия, либо подкрасться и одним точным ударом зарезать вражеского мага – да, это то, что требуется. Но самая главная наука бойцов невидимого фронта -- научиться оставаться в живых.

Убийцы (лазутчик – infiltrator, ночная тень – nightshade, теневой клинок – shadowblade) должны подбираться к врагу в упор, и ускользнуть после нанесенного удара им очень, очень сложно. Стрелки (разведчик – scout, следопыт – ranger, охотник – hunter) более живучи, потому что сидят далеко от врага (луки бьют дальше большинства чар). Зато их труд обходится им самим в изрядные суммы: ведь каждая, черт возьми, стрела стоит денег! Несколько проще остальных жизнь у охотника, мидгардского стрелка: он владеет магией, позволяющей ему зачаровывать всякую живность, и может носить приличное оружие ближнего боя (двуручное копье). Но все это стоит очков, нужных для специализации, и особенно тут не разгуляешься. Следопыт, ночная тень и теневой клинок тоже владеют кое-какой магией, но она слишком слаба, чтобы на нее стоило тратить драгоценные очки специализации.

Но о бойцах невидимого фронта мы поговорим позже.

Из ясель – в детский сад

Вот я и покинул «лягушатник» около родного города, направившись на поиски приключений. Безответные букашки-таракашки уже не удовлетворяют моим запросам по части опыта. Настала пора сменить охотничий район и отыскать что-нибудь более серьезное.

Основное различие между крысками и тренировочной живностью покрупнее не в том, что крысы слабее, а в том, что они сами по себе мной не интересуются. Выйдя же в чисто поле, я сразу понял, что тут еще надо обсудить с местными обитателями вопрос о том, кто из нас охотник, а кто – добыча. Вальяжный выбор цели остался в прошлом.

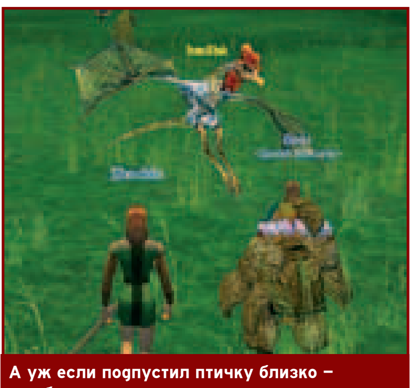
Первая заповедь юного охотника: оглядывайся. Те, кто этого не делают, живут часто и недолго.

Помнится, в былые времена я накладывал чары на себя и окружающих просто так, от хорошего настроения. Это не самая лучшая привычка. Никогда не знаешь, когда тебе потребуются все твои силы... Впрочем, наложить лечебные или усиливающие чары на случайного встречного все еще имеет смысл: глядишь, и он при случае поможет.

Вторая заповедь: не расходуй боезапас без толку. Человек (а также лурикин и прочий фирболг) внезапно смертен. Главное – не тратить зря выносливость. У героя *всегда* должна оставаться возможность перейти к плану «Б», то есть по-английски расстаться со своим спарринг-партнером.

А еще теперь надо постоянно запоминать, где находишься. Поглядывать на ориентиры. И не потому, что не выберешься назад; это как раз довольно просто, компас спасет гиганта мысли.

Смерть здесь уже куда болезненнее, чем была раньше. Честно говоря, ее все еще как-то неловко называть «смертью»: ни в одном известном мне виртуальном мире она не обходится *настолько* дешево. Однако чтобы восстановить свои возможности в полном обьеме, надо совершить паломничество к собственной могилке (гм! гм!) и помолиться у надгробного камня. А для этого, очевидно, ее нужно разыскать. Между тем зрелище могильной плиты в популярных охотничьих угодьях – дело обычное, и сама по себе она ориентиром служить никак не может. Даже тихая долинка около Маг Мелла в горячий сезон напоминает Ваганьковское кладбище. А ведь, между прочим, посреди этих камушков бродит и тот сын шелудивого осла, который только что нас прикончил. И нет никаких разумных причин, почему бы ему не сделать это еще раз.


А уж если подпустил птичку близко – не обессудь.

Но вообще-то все это – разминка перед настоящим боем, боем с себе подобными, ради которого в основном и приходят в Камелот. Здесь главное – научиться действовать в компании. Об этом я и расскажу в следующей части своих мемуаров.

Как купить билет

Не хочу двадцатый век –
Хочу тридцать третий,
Где ни пушек, ни границ,
Ни плохой погоды...
(Ю.Ким)

Возможно, у читателя уже зреет справедливое возмущение: «Почему нам рассказывают про красоты этой самой Камелотии, а о том, как туда попасть и где купить вожделенную коробочку – ни слова?»

Исправим упущение.

Увы, если вы зайдете в соседний магазин и не увидите там штабелей коробок с надписью *«Dark Age of Camelot»*, это не значит, что вы по ошибке заглянули в булочную. Как ни прискорбно это отмечать, но в широкой продаже игра у нас пока не появилась.

Однако этому горю помочь можно.

Во-первых, счастливые обладатели кредитных карт (к слову: обзавестись таковой намного проще, чем обычно думают) могут заказать «Камелот» в сетевом магазине, например, ***www.amazon.com*** <http://www.amazon.com>. Однако при неблагоприятной погоде на Марсе «Амазон» почему-то отказывается высылать компьютерные игры в Россию (книги – пожалуйста). В другое время, наоборот, не имеет ничего против. С чем, кроме погоды на Марсе, это связано – современной амазонологии неизвестно.

Во-вторых, для тех, у кого нет кредитки или есть проблемы с «Амазоном», есть посредники, которые закупают товар в интернет-магазине и присылают в Россию. Например, этим занимаются сайт ***www.pregrad.net*** <http://www.pregrad.net> и интернет-магазин ***E-Shop*** <www.e-shop.ru>.

Но кредитку все равно придется приобрести. Потому что другого способа платить за игру, когда истечет первый, «пробный», месяц, увы, пока не существует. Как тут не пожалеть об «Ультиме» с ее купонами на три месяца игрового времени! Но «мы ведь очень млады, нам тысяч пять лишь лет»: то, до чего Origin додумалась давным-давно, Mythic только-только пришло в ее коллективную голову. Вполне возможно, что, когда вы будете читать эти строки, Mythic уже решит эту проблему.

Но прежде чем заполнять заказ на игру, вам стоит поразмыслить вот о чем.

Дело в том, что по каким-то таинственным причинам Mythic разделила американские и европейские игровые сервера. Другими словами, если вы купите американскую игру, на европейский сервер вас могут просто-напросто... не пустить. И наоборот.

Этот факт вызывает у игровой общественности недоумение, но дела обстоят именно так. Поэтому перед покупкой выберите, где собираетесь играть. Проверьте, с кем у вас лучше связь – со Штатами или с Англией, а если хотите встретить в Камелоте старых друзей – уточните, где именно они проживают.

Открыта редакционная ПОДПИСКА!

Каждый, оформивший редакционную подписку на журнал **Computer Gaming World/RE** на 6 и более месяцев 2003 года, может стать участником розыгрыша призов марки **Genius** (**www.genius.ru**) Розыгрываются беспроводные наборы Wireless 2.4G TwinTouch+, веб-камеры CamLive, планшетные сканеры ColorPage HR6X Slim.



В розыгрыше участвуют подписные купоны, полученные редакцией до 31 декабря 2002 года.
Итоги розыгрыша будут опубликованы в феврале 2003 года.

Подписывайтесь и выигрывайте!



Теперь вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета **CGW - 70 рублей** и **CGW+CD - 95 рублей** за 1 журнал.
В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном

или по электронной почте subscribe_cgw@gameland.ru

или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").

или по адресу: 103031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд" (с пометкой "Редакционная подписка").

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

БОНУС!

При оформлении годовой подписки на 2003 год – 2 свежих номера в подарок!!! При оформлении подписки на 1-е полугодие 2003 года – один журнал в подарок!!!

ВНИМАНИЕ!

подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября. Подписка оформляется на любой срок.

справки по электронной почте subscribe_cgw@gameland.ru или по тел. (095)292-3908, 292-5463

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "CGW RE"

2002г.	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
2003г.	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

(месяцы)

(отметьте квадраты, соответствующие календарным месяцам выхода журнала, которые вы хотели бы получить)

Ф.И.О.

ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: индекс область/край

Город/село ул.

Дом корп. кв.. код тел.

Сумма оплаты

Подпись Дата e-mail:

Копия платежного поручения прилагается.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО «Международный московский банк», г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World" за 200_г.	

Кассир

Подпись плательщика

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО «Международный московский банк», г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World" за 200_г.	

Квитанция

Кассир

Подпись плательщика



Gamer's Edge

Советы и подсказки

под редакцией Даны Джонгеваард

Icewind Dale II

Знай своего врага

СТРАНИЦА 80

WIN

Молодец, Франц. Ты получаешь копию *The Art of WarCraft* – классное дополнение к любой фанатской коллекции.

В следующем месяце победитель получит коробку с *Battlefield 1942*, так что ждем ваших грязных трюков!

САМЫЙ ГРЯЗНЫЙ ТРЮК МЕСЯЦА

Хочу поделиться с вами одним подлым приемом, обеспечивающим победу в *WarCraft III* при игре за людей.

Для осуществления трюка вам потребуется прокачанный Archmage (минимум, 6-го уровня), а все ресурсы следует пустить на апгрейды Sorceresses. Главное заклинание архимага – Mass Teleport – мгновенно переносит самого героя и дружественных юнитов, стоящих вокруг него, в любую точку карты. Это весьма эффективный наступательный маневр, особенно хорошо действующий против укрепленных баз. В чем же заключается мой трюк? Как известно, в том месте, куда вы собираетесь телепортироваться, должен находиться дружественный юнит. Самое очевидное решение – сделать одного из своих бойцов невидимым и отправить его на вражескую базу. Но детекторы моментально засекут его, и бедняга погибнет, прежде чем вы успеете чертыхнуться. И вот здесь на сцену выходят волшебницы. Незаметно подведите несколько Sorceresses поближе к базе противника и скастуйте Polymorph на одного из своих юнитов, например, на Footman'a. Овечка – существо безвредное, не правда ли? Именно так и подумает враг, который, скорее всего, не обратит внимания на эту жалкую тварь. Главное – не торопиться. Медленно заводите овцу на территорию базы, фланируя мимо стражников, пока она не придет в заданную точку, например, к золотой шахте. Представление начинается. Archmage кастует Mass Teleport и во главе ударной группировки сваливается на голову врагу. Армия рубит все, что попадает в ее поле зрения, а подоспевшие волшебницы довершают разгром, превращая в овец уцелевших юнитов противника.

– Франц ЛаЗерте

ICE



WIND Dale II

Как известно, лучший способ повысить свои шансы на победу – досконально изучить сильные и слабые стороны противника. Мы предлагаем вам полный справочник по монстрам, встречающимся в IWD II.

Abishai
Abishai – демонические существа, обитатели другого измерения (плана). Выглядят как ожившие горгульи с Собора Парижской Богоматери. **Абишаи** бывают двух типов – белые и красные. **Белые** наносят при атаке дополнительный урон холодом, а **красные** – огнем. Все абишаи нечувствительны к огню и электричеству и обладают сопротивляемостью к холоду и кислоте. Против них нужно использовать т.н. «не-элементные» заклинания и защищать героев спеллами типа Elemental Barrier. Кроме того, поскольку наш план является для абишаев чужеродным, их можно изгнать из него заклинаниями Dismissal и Banishment.

Barghest
Barghest выглядит как мутировавший Тролль, и убить его совсем не просто. Эти дьявольские существа, олицетворяющие собой чистое зло, устойчивы к немагическим атакам и обычному оружию. Бьют очень быстро и больно, но Armor Class их невысок. Чтобы завалить Barghest'a, нужно атаковать его всей партией, лучшим магическим оружием, используя при этом парализующие и замедляющие спеллы.

Beetle
По сути своей, гигантские жуки - это просто насекомые-переростки. Размером они могут быть и с некрупную собаку (Fire Beetles) и со слона (Rhinoceros Beetles).

Boring Beetles способны принести партии достаточно серьезные проблемы. Крепкий панцирь обеспечивает им высокий Armor Class. Что еще хуже, эти твари нападают крупными группами. Для борьбы используйте заклинания, бьющие по площадям (Stinking Cloud, Cloudkill), затем быстро отступайте. Boring Beetles могут воровать у героев вещи.

Ярко-красные **Fire Beetles** имеют сопротивляемость к огню. Поодиночке они не очень опасны, но, как правило, жуки ходят группами по шесть и более. Опять же, нужно использовать бьющие по площадям спеллы, замедляющие перемещение монстров, и не давать им окружить партию.

Увидеть гигантских **Rhinoceros Beetles** можно только в результате успешно скастованного заклинания Giant Vermin. Несмотря на размер, их не так уж трудно завалить. Напустите на монстра своего лучшего файтера и молотите низкоуровневыми дешевыми заклинаниями вроде Magic Missile и Frost Fingers.

Beholder
Ужасные Бехолдеры – одни из самых опасных подземных тварей. Beholder или Eye Tyrant – это сфера, плавающая на высоте нескольких футов над землей. У нее есть один большой центральный глаз и 10 маленьких глаз на стебельках, растущих из головы. Каждый из этих маленьких глаз имеет свой магический эффект – от примитивного заклинания Charm до мощнейшего Disintegrate. Центральный глаз оказывает эффект Antimagic Field, не дающий противникам колдовать и использовать большинство магических предметов.

Универсального способа уничтожения Бехолдеров не существует. Обычно маги заходят с флангов, чтоб хотя бы один из них был вне пределов действия Antimagic Field. Класс брони бехолдеров не слишком высок, так что файтер должен сразу идти на максимальное сближение, что, впрочем, может оказаться совсем не просто, учитывая, что один из глаз бехолдера кастует Telekinesis.

Bugbear
Bugbears – самые крупные представители «гоблиноидов». Эти рослые существа возвышаются над полем боя, внося ужас и смятение в сердца противников. Подобно многим высоким тварям, Bugbears одновременно и получают преимущество от своего большого размера, и страдают от него. Огромная сила сочетается у них с невысоким Armor Class. Никакой специальной тактики против них, в принципе, не требуется, но габариты делают Bugbears иммунными к заклинаниям Charm Person и Hold Person.

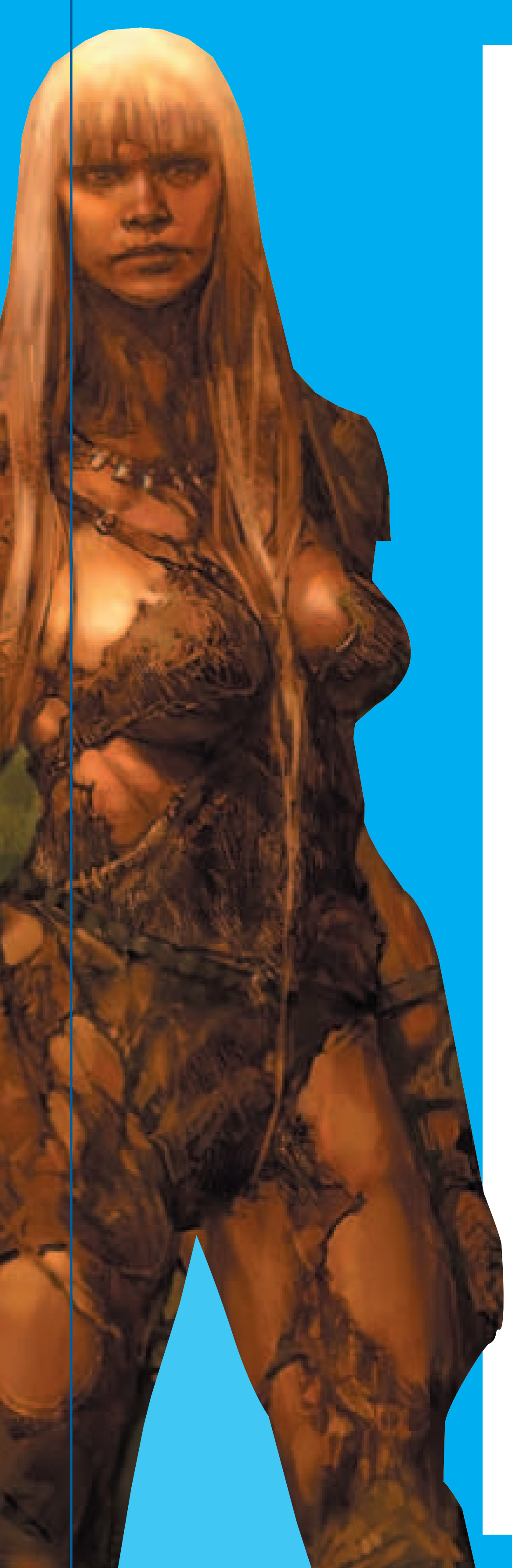
Bugbear Captains еще здоровее, сильнее и противнее. Они бьют больнее, как правило, имеют более высокий класс брони, да и хит-пойнтов у них больше. Базовая тактика уничтожения такая же – расстреливаем из дистанционного оружия и насыпаем рукопашных бойцов.

Chimera
Химеры – трехголовые монстры, сочетающие все лучшие и все худшие черты львов, драконов и козлов. Все три головы обладают мощными атаками (львиная и драконья кусают, а козлиная – бодает), кроме того, химера атакует врагов своими острыми когтями. Драконья голова может еще испускать струю пламени. Против этой твари нужно выпускать героя с защитой от огня и мощной рукопашной атакой, а остальные должны прикрывать его с флангов.

Chumbra
Chumbra – спектральное существо, которое обычно не нападает на героев первым. Имеет иммунитет ко всем видам атак, кроме яда и огня. Получив 10 очков poison damage, Chumbra временно засыпает. Окончательно добить ее можно только огнем. В общем, избегайте этих монстров, пока не обзаведетесь мощным огненным оружием и соответствующими заклинаниями.

Cornugon
Подобно всем дьяволам, Cornugons имунны к огню и яду, а также обладают сопротивляемостью к кислоте и холоду. Эти могучие существа имеют достаточно высокий класс брони, чтобы блокировать большинство атак – пробить их защиту способны только высокоуровневые файтеры. Cornugons испускают ауру ужаса, это еще сильнее затрудняет бой с ними – атакующий должен обладать достаточно высоким значением атрибута Will. Их хвост наносит кровоточащие раны, от которых герои начинают терять здоровье. Cornugons практически полностью нечувствительны к обычному оружию и оружию +1. Тем не менее, лучший способ валить их – открытый бой. Воины идут врукопашную, а кастеры – лечат их и накладывают защитные и усиливающие заклятья, поскольку атакующие спеллы в данном случае неэффективны.

Dark Treant
Dark Treants – ходячие деревья, пьющие кровь живых существ. Кора, покрывающая их тела, делает темных треантов практически нечувствительными к тупому и колющему оружию. Она же делает их чрезвычайно уязвимыми к огню. Используйте рубящее оружие, особенно наносящее дополнительный огненный урон, а также огненные заклинания. Если у вас есть возможность наложить на партию заклина-



ние, защищающее от огня, то кастуйте самые мощные огненные спеллы вроде Flame Strike и Fireball.

Dragon

Драконы – самые могучие и опасные обитатели мира Forgotten Realms. Гигантские, наводящие страх ящеры лишают противников сил самим фактом своего присутствия. При прохождении Icewind Dale II вам предстоит сразиться с несколькими драконами, и это будут самые тяжелые битвы.

Гигантский **Green Dragon** внушает одновременно и ужас, и восхищение – у этой твари вообще нет слабых мест. Толстая шкура защищает его лучше любой пластинчатой брони, а здоровья хватит, чтобы разгромить целую армию. В распоряжении зеленых драконов много видов оружия – зубы, когти, хвост и даже крылья. Кроме того, они выдыхают ядовитые кислотные испарения, растворяющие все на своем пути. Навешивайте на героев защитные заклятья по максимуму - иначе им не выстоять против едкого драконьего дыхания. Окружайте дракона со всех сторон - тогда его атаки не смогут зацепить всю партию разом. Используйте только некислотные заклинания, особенно те, что наносят урон, даже если дракон удачно выкидывает спас-бросок.

White Dragons – самые маленькие и слабые представители драконьего племени, но не следует думать, что с ними будет легко справиться. Хотя белые драконы уступают большинству своих собратьев в размерах, у них достаточно высокий Armor Class и много хит-пойнтов. Дышат морозом, поэтому нужно применять заклинание Elemental Barrier, а также любые артефакты, защищающие от холода. Сами белые драконы к холоду нечувствительны, но уязвимы к огненным заклинаниям.

White Wyrmlings – это еще не выросшие белые драконы. Их класс брони ниже, чем у взрослых, количество хит-пойнтов меньше, а дыхание наносит меньший урон. Тем не менее, это серьезные противники, особенно, когда ты встречаешь их целую кучу в сопровождении белого дракона. В общем, по максимуму используйте огненные заклинания и бьющее огнем оружие.

Drider

Название данного существа отражает его суть – это помесь темного эльфа и паука (Drow/Spider). Драйдер выглядит как уродливый кентавр, он умеет продираться через паутину и опутывать ей противников. В рукопашном бою Driders не очень сильны, но способность колдовать делает их опасными врагами. Чтобы сбивать заклинания монстров, постоянно атакуйте их спеллом Magic Missile, а файтеров посылайте в ближний бой.

Drow

Дроу или темные эльфы знамениты на весь Faerun своей грацией, умом и бешеным нравом. По природе своей, дроу – злые существа. Физическое и интеллектуальное превосходство над другими подземными расами сделало их властителями мира Underdark. Drow – очень опасные соперники, прекрасно сражающиеся в рукопашной, стреляющие из лука и колдующие. **Fallen Bladesingers** – одни из сильнейших монстров, с которыми вам предстоит встретиться в игре. Эти дроу защищены мощными заклинаниями и способны создавать между собой и противником канал черной энергии, высасывающий из него хит-пойнты. Используйте заклинания Slow и Charm – чтобы замедлить их и на какое-то время удержать от нападения.

Elemental

Элементали олицетворяют основные стихии нашего мира – воздух, землю, воду и огонь. В ходе прохождения на вашем пути встанет всего несколько таких существ, поскольку основной их источник – заклинания вызова Planar Ally или Planar Binding.

Air Elementals выглядят как гигантские смерчи и бьют противников воздушными волнами. Больше всего уязвимы к атакам «земляными» заклинаниями. Практически имунны ко всему немагическому оружию и не имеют «тыла», так что вору нет смысла пытаться атаковать их сзади.

Earth Elementals – полная противоположность воздушным элементалям. Если последние – быстрые и ловкие, то земляные элементали – медленные и неуклюжие, зато бьют ОЧЕНЬ больно. Против них требуется самое мощное магическое оружие. Тыла у них тоже нет, так что вора посылать бесполезно (и очень опасно!). Уж лучше пусть он стреляет с дистанции.

Fire Elementals выглядят как гуманоиды, охваченные ярким пламенем. На них совершенно не действуют огненные атаки – как магические, так и волшебным оружием. Зато огненные элементали очень уязвимы к заклинаниям холода. Здесь пригодятся даже низкоуровневые спеллы – Frost Fingers и Snilloc's Snowball Swarm.

Water Elementals – антиподы Fire Elementals. Имунны к холоду и крайне уязвимы к огню, включая даже низкоуровневые заклинания.

Feyr

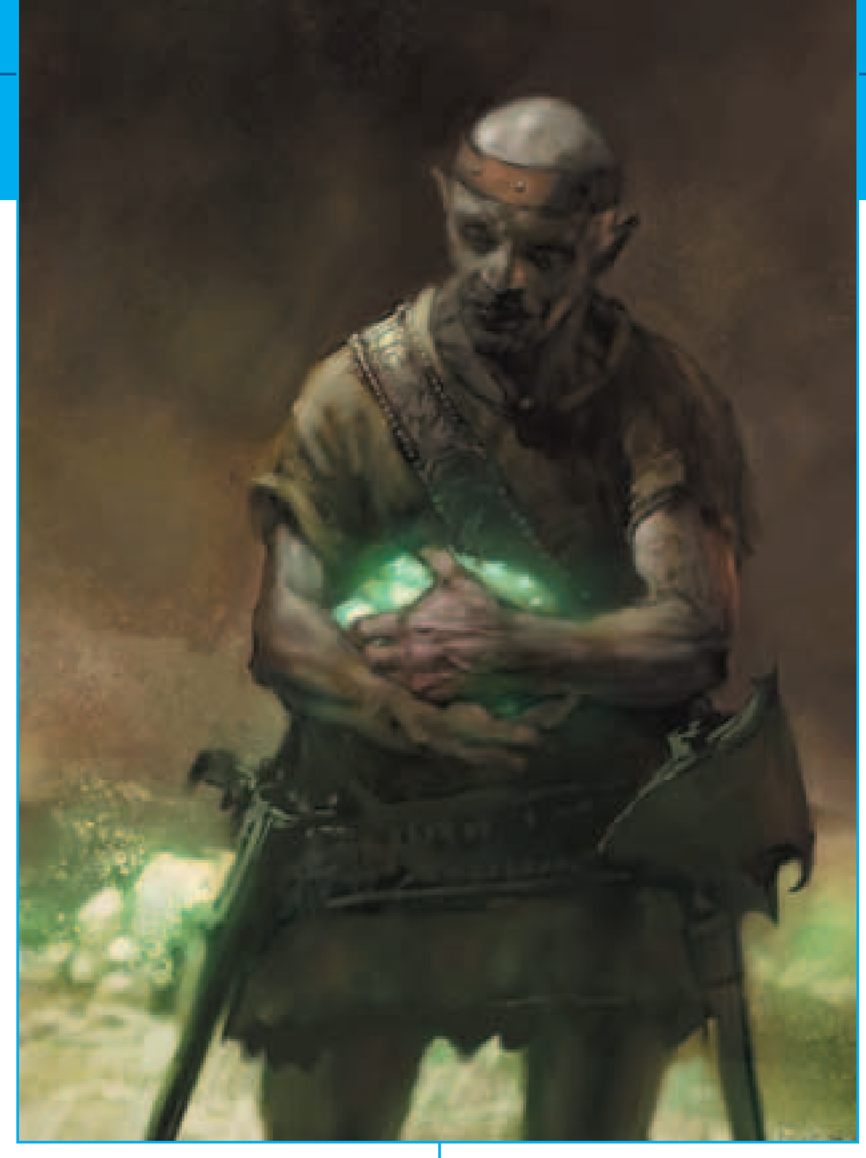
Feyr выглядит как гигантский пурпурный мозг, плавающий в воздухе. Необычайно злобные существа. Feyrs атакуют физически, но в начале боя всегда стремятся наслать на противников ужас. Желательно иметь в партии несколько мощных воинов, имунных (или, по крайней мере, малочувствительных) к страху. Feyrs умирают довольно быстро при условии, что один из героев подобрался на дистанцию удара или достаточно долго не поддавался страху, чтобы скастовать несколько заклинаний. Greater Feyrs больше в размерах, мощнее и испускают более сильную ауру ужаса.

Gelugon

Gelugon – это более крупная, более мерзкая и значительно более опасная версия Cornugon'а. У него более мощная броня и больше хит-пойнтов. Подобно Cornugon'ам, Gelugons имунны к яду и огню, а также обладают сопротивляемостью к холоду и кислоте. Нечувствительны к обычному оружию и оружию +1. Персонажи, получившие удар хвоста или копья Gelugon'а, моментально замерзают – аналогично эффекту заклинания Slow.

Glabrezu

Glabrezu – это демоны, злобность которых просто не поддается описанию. Как и все демоническое племя, они имунны к яду и электричеству, а также устойчивы к холоду, огню и кислоте. Glabrezu видят все в истинном свете, т.е. невидимость (даже заклинание Improved Invisibility) против них бесполезна. Кроме того, это могучие бойцы с кучей хит-пойнтов и очень высоким классом брони. Поскольку Glabrezu практически нечувствительны к большинству магических воздействий, против них надо выпускать воинов с оружием



+2 и выше, а маги должны сосредоточиться на усилении и лечении файтеров.

Goblin

Гоблин – он и есть гоблин... Отвратительные мелкие гуманоиды, вызывающие не страх, а скорее отвращение. Однако способность гоблинов к быстрому размножению в сочетании с их агрессивностью и жадностью не раз и не два приводили к кровавым набегам несметных зеленокожих полчищ на цивилизованные земли и даже разрушению целых городов. Одинокий гоблин – это не проблема даже для ополченца Таргоса, но в группах они могут быть очень опасны. Обычно гоблины передвигаются стайками по 10 штук и более. Они предпочитают одолевать врагов числом, сосредотачивая усилия всей орды на одном-двух противниках. У них достаточно высокий класс брони, чтобы продержаться 1-2 раунда, но один по-настоящему сильный удар или попадание стрелой, как правило, приводит к гибели гоблина. Сражаясь с гоблинами, нацеливайте всех героев на разных противников, чтобы побыстрее с ними разделаться.

Goblin Archers стреляют с дистанции. Armor Class у них чуть пониже, так как щитов эти гаденыши не носят, но число хит-пойнтов такое же, как и у «нормальных» гоблинов с топорами. Атаковать их надо быстро и желательно – сразу насмерть, для этого, как правило, достаточно одного попадания.

Elite Goblins – более опасные противники. Они бьют сильнее и чаще, а также способны выдержать больший урон. Их надо бить одновременно несколькими героями.

Dekanter Goblins по виду напоминают «нормальных» гоблинов, но по боевым характеристикам, скорее, приближаются к оркам. Крайне устойчивы к холоду. Регенерируют хит-пойнты каждый раунд. Класс брони невысок – т.е. если попасть по ним несколько раз подряд, то быстро откидывают концы. Бить их лучше всего, разделив партию на две половины, – под ударами троих героев гоблин не успевает восстанавливать здоровье.

Goblin Captain или **Goblin Chief** – весьма опасный гоблин, экипированный хорошим (а иногда даже магическим) оружием и доспехом. Благодаря магической защите по нему трудно попасть. Эти парни здорово поднаторели в боевых искусствах и способны за пару раундов разрубить противника пополам. Увидев гоблинского капитана, сосредотачивайте на нем все усилия. Используйте магические атаки, чтобы замедлить и ослабить противника – очень эффективны Magic Missile и Melf's Acid Arrow. Капитан всегда окружен стаей обычных гоблинов, так что если вы натравите на него всю партию, остальные твари могут в это время натворить нехороших дел. Поэтому приказывайте 3-4 персонажам уничтожить капитана, а остальные герои пусть присматривают за его спутниками.

Goblin Shamans способны к магии. В бою они обычно держатся в задних рядах, стоя рядом с лучниками или сзади них, чтобы без проблем кастовать свои заклинания. У них больше хит-пойнтов, чем у остальных гоблинов, но класс брони сравнительно низок. Тем не менее, это опасные противники.

Любимые заклинания гоблинских шаманов – Hold Person и Charm Person. Лучший способ защиты – не давать им кастовать. Для этого сосредотачивайте на шаманах огонь лучников и прорывайтесь к ним рукопашными бойцами.

Гоблины на варгах – это как бы два врага в одном флаконе. В бою верховой гоблин представляет серьезную опасность – даже для опытных героев. Успешно проведенный удар попадает или по варгу, или по его седоку, – т.е. один из этих двух может погибнуть раньше, чем другой. Самое неприятное в наездниках – их высокая скорость, поэтому нужно любой ценой прикрывать спелл-кастеров, иначе те могут очень быстро погибнуть.

Golem

Големы – искусственно созданные существа, у которых нет собственных мозгов и которые имунны к заклинаниям зачарования и иллюзиям. Поскольку у големов нет внутренней анатомии, воры не могут наносить им удары сзади и на них не действуют фиты Arterial Strike and Hamstring.

Crystal Golems – здоровенные големы, целиком сделанные из кристаллов, – имунны ко всем физическим атакам, кроме тупого оружия и ударов кулаками. Что еще хуже, Crystal Golems (как и большинство остальных големов) устойчивы к магии. Так что сосредоточьте усилия волшебников на лечении и повышении атаки и защиты собственных бойцов, в то время как самые мощные воины долбят голема своими лучшими палицами.

Большинство големов состоит из неорганических материалов. Исключение составляет **Flesh Golem**, собранный из тел мертвых людей и гуманоидов. Flesh Golems практически нечувствительны к обычному оружию, урон им наносят только самые мощные удары. Кроме того, они практически невосприимчивы к магии. Огненные и холодные заклинания замедляют големов из плоти (аналогично действует заклинание Slow), а электрические – лечат их. Так что замедляйте голема с помощью магии, а затем рубите самым лучшим заколдованным оружием.

Ice Golems целиком состоят изо льда, и в этой связи имунны к холоду. Очень уязвимы к огненным заклинаниям и оружию, наносящему огненный урон. Тем не менее, Ice Golems слишком могучи, чтобы разбираться с ними исключительно с помощью магии – чтобы растопить такие глыбы, требуется немалое время. Так что начинайте с обстрела, а когда голем подойдет на дистанцию рукопашной, рубите его огненным оружием. Максимально усиливайте бойцов магией и не забывайте вовремя подлечивать их.

Iron Golems – чемпионы среди големов. Их состоящие из железа тела нечувствительны к любым атакам и поддаются только магическому оружию +3 и выше. Как и все големы, они не боятся большинства заклинаний, но могут быть замедлены электрическими ударами. Огонь лечит железных големов. Кроме того, они испускают струи ядовитого газа, поражающего всех, кто оказался на его пути. Иммунитет железных големов к магии делает бесполезным обстрел их с дальней дистанции. Уж лучше подойти вплотную и рубить самым мощным оружием (главное - не огненным). Раздайте всем файтерам оружие +3, даже если они не очень хорошо им владеют.

В логовах Mind Flayers вам встретятся **Mind Golems**. Они во всем похожи на железных големов и

тактика их уничтожения аналогична. Это мощные бойцы, зачастую их атака предшествует появлению ужасных Mind Flayers.

Half-Dragon

Практически любое существо можно скрестить с драконом. Получившиеся в результате такого смешения отпрыски всегда слабее родителя-дракона, но значительно мощнее другого своего предка. Драконы, кстати, довольно часто спариваются с людьми и другими гуманоидными существами. Большинство сообществ изгоняют таких полукровок – это достаточно прискорбный факт, учитывая гигантские возможности, которыми обладают дракониды. Они способны освоить любую профессию, доступную их недраконьему родителю. Многие становятся волшебниками, и об их магической силе слагаются легенды.

Самая главная задача при сражении с драконидами – не дать им начать колдовать. Она осложняется тем, что эти существа от природы обладают отличной защитой. Так что пусть герои отойдут друг от друга подальше – так, по крайней мере, вся партия не погибнет от первого же вражеского заклинания. Затем начинайте обрабатывать противника самыми мощными спеллами. Драконидов часто сопровождают миньоны, и задача бойцов – не допустить их к магам, пока те валят их господина.

Hook Horror

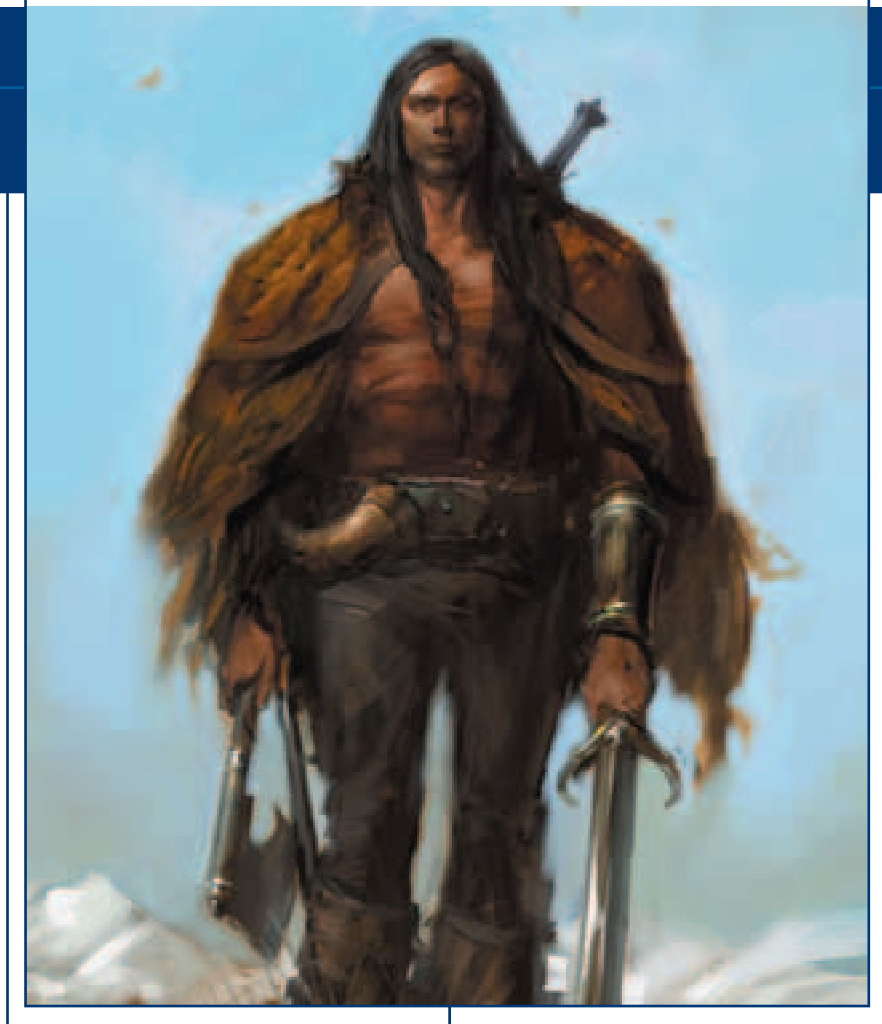
Hook Horrors живут в пещерах и обожают устраивать пришельцам приятные сюрпризы, атакуя их сразу с двух сторон. Твердая скала, покрывающая их тело, обеспечивает высокий класс брони. Лучше всего уничтожать Hook Horrors с помощью высокоуровневых заклинаний, так как у них нет какой-либо особой сопротивляемости к магии. Слабо защищенным персонажам нужно держаться подальше от этих существ, так как их когти способны наносить страшные раны.

Lich

Лич – это могущественный некромант, прошедший специальный ритуал и ставший нежитью (undead). Личи пользуются всеми бонусами, свойственными нечисти, и страдают от всех ее недостатков. Они имунны к заклинаниям, воздействующим на мозги. Клерическое умение Turn Undead на личей не действует – слишком уж те могучи. Они могут кастовать смертельно опасные высокоуровневые спеллы, поэтому ваша главная задача – сбивать эти заклинания любой ценой.

Malarite

Malarites – люди, сочетающие самые неприятные особенности шаманов и воинов. Сами они драться не очень любят, предпочитая вызывать для этого других существ и поддерживать их в бою заклинаниями. Впрочем, в рукопашной Malarites вполне способны постоять за себя. Часто кастуют печащие спеллы. Если вам удастся сбить такое заклинание – считайте, что победа за вами.



Mind Flayer

Mind Flayers – настоящие воплощения зла. Цель их существования – получать наслаждение ценой жизни сотен других существ. Mind Flayers питаются мозгами своих жертв. Они используют мощные заклинания, а также швыряют во врагов заряды ментальной энергии, парализующие героев при попадании. Именно так, кстати, они проводят свой досуг – парализуют жертв и высасывают их мозг. Те немногие, кого Mind Flayers по каким-либо причинам не убивают сразу, попадают под их ментальный контроль и становятся рабами. Магические и ментальные способности Mind Flayers более эффективны в бою на дистанции. Если файтеру все же удастся подобраться на расстояние удара мечом, не оказавшись при этом порабощенным или парализованным, считайте, что дело в шляпе.

Myconid

Myconids – это подвижные грибы размером с человека, которые часто растут вперемешку с обычными грибами. Их физические атаки малоэффективны, но микониды умеют выпускать клубы спор, действующих, как заклинание Confusion. Жгите эти мухоморы огненными спеллами, не давая им подойти к себе вплотную. В рукопашный бой старайтесь не вступать – рубящее оружие не очень эффективно против их тел, а выделяемые споры будут постоянно выводить из строя то одного, то другого героя.

Ogre

Людоеды-огры – традиционные «плохие парни» в большинстве CRPG. Высокие, мощные, здоровые, тупые... Огры редко думают, их излюбленный способ решения всех проблем сводится к удару дубиной по источнику беспокойства... Им даже не хватает мозгов, чтобы последовательно бить одного и того же противника. Огромные размеры делают огров нечувствительными к заклинаниям Hold Person и Charm Person, но они отлично поддаются действию спелла Hold Monster.

У них неплохой Armor Class, это особенно отчетливо ощущают на себе низкоуровневые герои. Хит-пойнтов у огров тоже полно, так что готовьтесь к долгим и тяжелым боям с неопределенным исходом. Как можно раньше накладывайте на врага замедляющие

и ослабляющие заклятья, затем обрабатывайте атакующими спеллами, ну а потом – воинами врукопашную.

Orog
Еще одна гибридная раса – помесь орков и огров. Размером с огров, а физиономия – поросячья, как у орков. Высокие, сильные, с хорошей броней и уймой здоровья. Колдовать не умеют вообще и в этой связи чрезвычайно чувствительны к вашим заклинаниям. Часто встречаются в компаниях вместе с Orcs, Ogres, Bugbears и тому подобным сбродом. Сила и мощь орогов делают их первоочередными мишенями для ваших магов и бойцов.

Rakshasa
Rakshasas – это, по всей видимости, наиболее злобные создания во всей вселенной. Обычно выглядят как люди с тигровыми головами, но по желанию могут принимать форму любого гуманоидного существа. Обожают дурачить путешественников, заманивая их в ловушки с целью последующего поедания. Rakshasas обладают просто невероятным иммунитетом к магии – заклинания ниже 9-го уровня на них не действуют вообще. А поскольку вы вряд ли будете иметь в своем арсенале спеллы 9-го уровня к моменту первой встречи с этими тварями, полагайтесь на отточенную сталь.

Remorhaz
Remorhazes – полярные существа, способные выживать в условиях адского холода. Они выделяют огромное количество тепла, что позволяет им быстро передвигаться под снегом и льдом. Перед сражением с Remorhazes нужно обязательно наложить на партию заклинания, защищающие от огня. Сами эти существа, впрочем, не имеют какого-то особого иммунитета ни против холода, ни против огня. Обрабатывайте их магией на расстоянии и добивайте в ближнем бою.

Shadow
Тени – одна из самых опасных разновидностей нежити. Духи умерших, не нашедшие покоя, они ненавидят все живое и атакуют все, что попадает в поле их зрения. Тени высасывают из своих противников жизненную энергию. Максимальное количество хит-пойнтов у персонажа, успешно атакованного тенью, уменьшается на 5 единиц перманентно, и восстановить его можно только с помощью заклинания Greater Restoration. Еще хуже то, что благодаря своей бестелесности (incorporeal) тени игнорируют любую броню, и наоборот - даже самая мощная физическая атака имеет шанс пройти через тень, не причинив той никакого вреда. Лучший способ борьбы – парализовать тени с помощью способности клериков и паладинов Turn Undead и обрабатывать их заклинаниями с безопасной дистанции.

Olive Slime
Olive Slimes – короли всех слизней, абсолютно имунны к обычному оружию и устойчивы к магическому, исключая самые мощные образцы. Единственный способ уничтожить их – использовать самые продвинутые клинки и заклинания. Старайтесь любой ценой не дать тварям подобраться к себе вплотную, так как они способны наносить героям ужасные раны и чрезвычайно живучи.

Snake
Змеи огромны и опасны. Вообще, эти дикие твари не обладают какими-либо специальными способностями, но высокая скорость позволяет им быстро передвигаться и уклоняться от ударов. Напускайте на них самых быстрых воинов, а если вы окружены более опасными врагами, то выносите змей заклинаниями.

Troll
Тролли – омерзительные гуманоиды, способные к регенерации. Они быстро восстанавливают хит-пойнты, выбитые оружием, но уязвимы к огню и кислоте и не могут залечивать раны, нанесенные таким способом. Огромные, зеленые, покрытые слизью тролли атакуют своими длинными когтями всех, кто окажется на их пути. Их можно временно завалить с помощью обычного оружия, но очень быстро они восстановят здоровье и снова бросятся в бой. Единственный способ навсегда прикончить лежащего тролля – обработать его огнем или кислотой (используйте Potions of Fiery Burning, а также заклинания вроде Melf's Acid Arrow и Fireball).

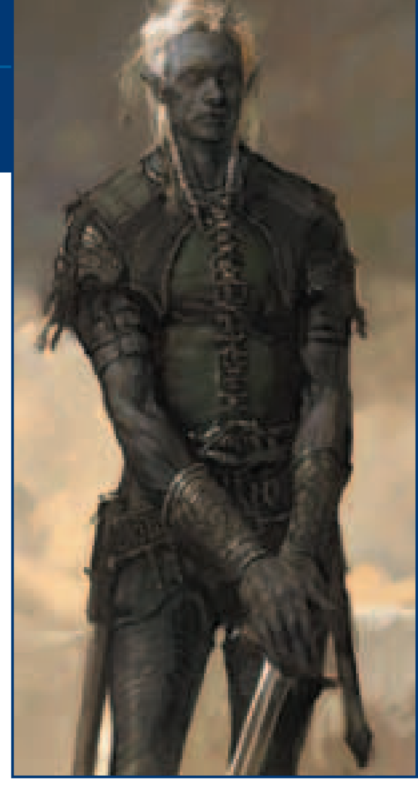
Fire Trolls похожи на обычных троллей, но на них не действует огненная магия и всевозможные зажигательные предметы. Кроме того, Fire Trolls не обладают такой высокой способностью к регенерации. Заклинания холода наносят им дополнительный урон, так что пускайте вперед одного-двух воинов и обстреливайте тварей соответствующими спеллами.

Ice Trolls обладают такой же способностью к регенерации, что и обычные тролли, плюс нечувствительны к холоду и мало подвержены действию колющего и рубящего оружия. Соответственно, атакуйте их огнем, а воинам давайте тупое оружие.

Skrags – это водные тролли, в ходе прохождения вам встретится всего несколько подобных тварей. Тактика борьбы – такая же, как против обычных троллей: рубим оружием, пока не упадут, а потом обрабатываем огнем или кислотой.

Snow Trolls во всем похожи на Ice Trolls, так же способны к регенерации и нечувствительны к холоду, но у них нет иммунитета к рубящему и колющему оружию, да и количество хит-пойнтов поменьше. Используйте огненную магию и оружие, наносящее огненный урон.

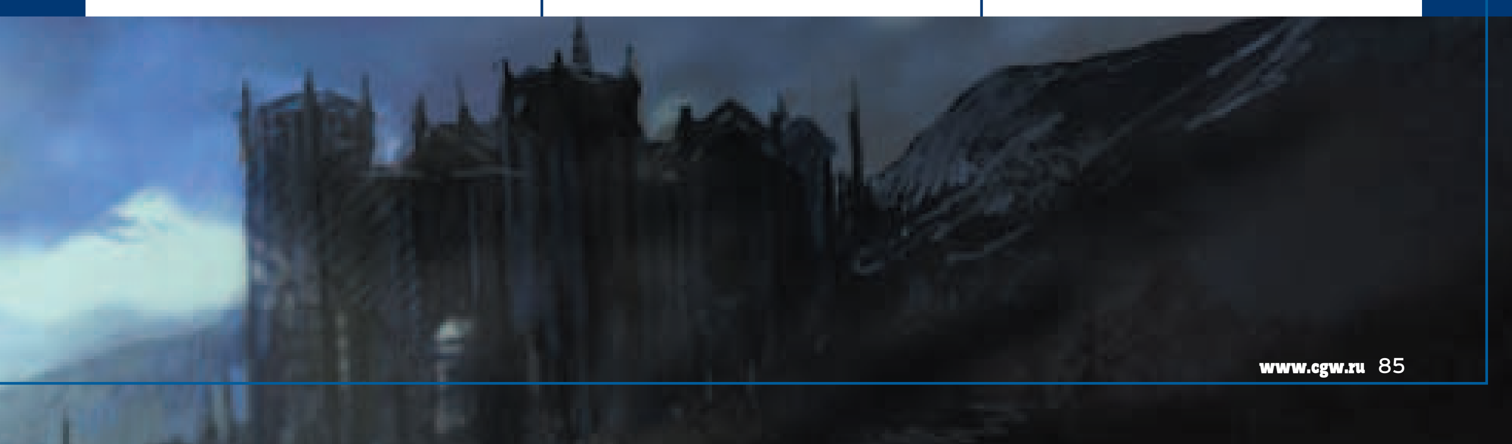
Umber Hulk
Umber Hulk'ов можно назвать гуманоидами лишь с



очень большой натяжкой. Внешне они представляют собой что-то среднее между пещерным медведем и гигантским жуком – от первого взяты размеры и сила, а от второго – здоровенные жвала и фасеточные глаза. Umber Hulks источают вокруг себя ауру хаоса – любой, заглянувший в их глаза, теряется, как под воздействием заклинания Confusion. Umber Hulks любят прятаться в стенах, неожиданно выпрыгивая оттуда. По возможности избегайте рукопашных драк с этими тварями.

Wight
Wights во всем подобны теням (Shadows), за исключением того, что их тела вполне материальны. Прикосновение Wights приводит к перманентной потере 5 хит-пойнтов, что смертельно опасно для слабых здоровьем волшебников. Клирики и паладины могут парализовать их с помощью Turn Undead – всегда начинайте бой именно с этого. Главное – не подпустить Wights к себе на расстояние удара. Используйте атакующие заклинания и стрелы. Если все же дошло до рукопашной, обязательно наложите на героев Negative Energy Protection.

Wyvern
Виверны являются родственниками драконов, но сильно уступают тем в силе и здоровье. На конце хвоста этих летающих рептилий находится ядовитое жало. У виверн нет передних ног, что придает им сходство с ящероподобными птицами. По идее, у героев не должно возникать с ними больших проблем – главное, чтобы стоящие в передней линии воины имели в инвентаре зелья, снимающие отравление.



WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

Играем за орду. **Эллиот Чин**

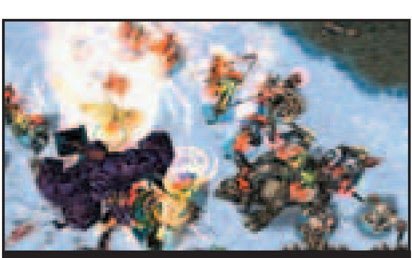
Пришло время поподробнее познакомиться с орками, поклоняющимися шаманам и ведомыми вождем по имени Thrall. Несмотря на то что орки – самые мощные рукопашные бойцы в *WarCraft III,* именно грамотно подобранные смешанные группы юнитов являются ключом к победе при игре за эту расу. То есть вы, конечно, можете устроить раш одними Grunt'ами – их сила делает вполне реальным и такой вариант, – но поверьте, потенциальные возможности Орды гораздо, ГОРАЗДО выше!

Герои орков

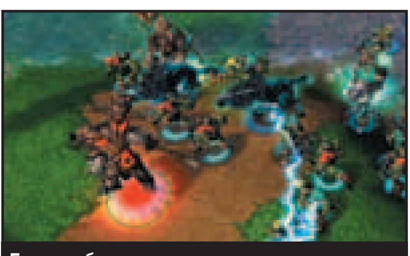
Как и в случае с любой другой расой, выбор стартового героя – первое важнейшее стратегическое решение, которое вам предстоит принять. Все три оркских героя прекрасны в нападении. Накопив достаточно опыта, Tauren Chieftain становится самым здоровым юнитом в *WarCraft III* (в смысле количества хит-пойнтов), в то время как Blade Master получает невероятную атакующую мощь. А Farseer является великолепным разведчиком и обладает мощными наступательными заклинаниями.

По большому счету, оптимальным вариантом стартового героя является именно Blade Master. Он начинает с большим радиусом поражения и лучшей броней, чем другие оркские герои. Кроме того, вам пригодятся абсолютно все его способности – независимо от того, с какой расой предстоит воевать, и на какой карте. В качестве стартовой способности рекомендуем взять Wind Walk и как можно быстрее ее развить. Используя данное заклинание, можно организовывать эффективные засады, а также быстро бегать по карте, разведывая расположение вражеских сил. Получив героя, пробегитесь до вражеской базы, скастовав Wind Walk аккурат перед входом на контролируемую противником территорию. Затем бегите к его рабочим юнитам и начинайте их рубить. У вас есть хороший шанс уничтожить, по крайней мере, одного-двух рабочих до того, как враг заметит атаку. Если же, занятый другими делами противник будет зевать, вы сможете существенно подорвать его экономику. Кроме того, Wind Walk очень полезен для спасения Blade Master'a, когда тот оказывается на грани гибели. Поскольку живые игроки редко развивают Detection, скорее всего,

С помощью заклинания Wind Walk Blade Master может проникнуть на вражескую территорию и изрядно подорвать золотодобычу противника.



Bladestorm – самое мощное заклинание орков, равно смертельное для вражеских юнитов и зданий.



Farseer обладает мощными атакующими заклинаниями, а также помогает разведывать карту.

они не смогут поймать вашего Blade Master'а. На более поздних стадиях игры вы сможете применить следующую эффективную тактику – невидимый Blade Master идет в самый центр армии врага и устраивает там Bladestorm. По мере совершенствования заклинания Wind Walk оно становится смехотворно дешевым – всего 25 маны. Кроме того, оно очень полезно для поимки убегающего вражеского героя, т.к. дает бонус к скорости 10, 40 или 70%. Нужно забежать вперед беглеца, затем развернуться и атаковать – вы наверняка успеете нанести 2-3 хороших удара. Если у вашего героя прокачан навык Critical Strike, то, скорее всего, раненому противнику крышка.

Не менее полезны и другие способности Blade Master'а. Mirror Image – прекрасное обманное заклинание, с помощью которого можно создать до трех копий героя, принимающих на себя предназначенные ему атаки. Главное – правильно управлять двойниками, двигая их туда-сюда, чтобы враг не знал, который из дублей – настоящий. Почему-то живые противники часто думают, что настоящий Blade Master – тот, которого вы в данный момент перемещаете. Кроме того, Mirror Image снимает все вредные заклятия, наложенные на героя, т.е. если на него наслали Faerie Fire или Slow, просто скастуйте Mirror Image – вы получите сразу двойную пользу. Объяснять пользу Critical Strike, наверное, не нужно – данное заклинание делает Blade Master'а бесценным рукопашным бойцом даже на самых высоких уровнях опыта, когда средний наносимый им урон становится слабее, чем у Tauren Chieftain'а аналогичного уровня.

Разумеется, нужно стремиться как можно быстрее прокачать стартового Blade Master'а, поскольку Bladestorm – самое эффективное заклинание, доступное оркским героям. Bladestorm наносит огромный урон как вражеским юнитам, так и строениям, и к тому же делает героя неуязвимым для вражеских заклятий (хотя его по-прежнему можно ранить обычной атакой). В течение 7 секунд Blade Master наносит 770 единиц урона, уничтожая большинство окрестных юнитов и сильно повреждая стоящие вокруг здания.

ВЕДЯ БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ, НЕ ЗАБЫВАЙ ПРО УПРАВЛЕНИЕ ГОРОДОМ

Чтобы сэкономить время и убрать необходимость постоянно скроллиться между полем боя и городом, повесьте все свои основные здания на горячие клавиши. В суматохе боя поглядывайте вверх экрана, где показаны ваши ресурсы. Скорее всего, момент, когда вы накопите достаточно ресурсов для Stronghold'а, наступит в самый разгар какой-нибудь серьезной заварухи, и если его прозевать, то золото и лес будут просто накапливаться, пока вы не вернетесь в город. Если же Great Hall повешен на горячую клавишу, все, что от вас требуется, – это просто ее нажать. Затем нажмите кнопку «U» (Upgrade), и когда ваши войска с победой возвратятся в город, их будет ждать свежепостроенный Stronghold. Точно так же можно, не отвлекаясь от управления боем, отдавать приказы о начале различных апгрейдов.

Выбор последующих героев

Хорошим кандидатом на роль второго героя является Farseer, т.к. он обладает способностью атаковать на дистанции, умеет бороться с воздушными юнитами противника, может выучить мощнейшее заклинание Chain Lightning, а также незаменим для разведки окрестностей. Если первым героем вы взяли Blade Master'а, то Chain Lightning вам очень пригодится в качестве дополнительной огневой поддержки. Данное заклинание наносит сильный урон, игнорирует броню и рикошетом бьет по множественным целям. Следующим в вашем списке должен стать спелл Feral Spirit. В отличие от заклинания Archmage's Water Elemental, вы вызываете сразу двух волков, которые становятся сильнее по мере раскачки заклятья.

Far Sight – лучшее оркское заклинание для разведки и обнаружения невидимых врагов. Если вас достает вражеский Blade Master, использующий Wind Walk, то Far Sight – лучший способ защиты. Заклинание стоит совсем немного маны и мгновенно нейтрализует все преимущества, которые дает Wind Walk. В конце концов, если уровень героя растет достаточно быстро, вы можете взять и Earthquake – заклинание, разрушающее здания и замедляющее юнитов, в том числе и ваших собственных. Оно очень эффективно для снижения обороноспособности вражеских городов, так как уничтожает башни. Но в рукопашном бою Earthquake намного слабее, чем Blade Storm.

УЛУЧШАЙТЕ СВОИХ БОЙЦОВ ПО МАКСИМУМУ

Апгрейд юнитов - главный залог успеха. При игре за орков нужно как можно быстрее улучшать броню – ведь это повышает защиту как рукопашных, так и стреляющих юнитов. Проведя такой апгрейд, вы сразу получаете преимущество перед слабо защищенным противником. Не забудьте увеличить урон, наносимый Troll Headhunter'ами и Catapult'ами. Эти юниты способны причинить врагу очень серьезный ущерб, а апгрейды сильно расширят радиус их действия. Кроме того, поскольку любая оркская армия включает много Grunts и Taurens, необходимо повысить силу их рукопашной атаки. В этой связи представляется разумным построить 2 War Mills, особенно если вы собираетесь разучивать Spiked Barricades для дополнительной защиты зданий.

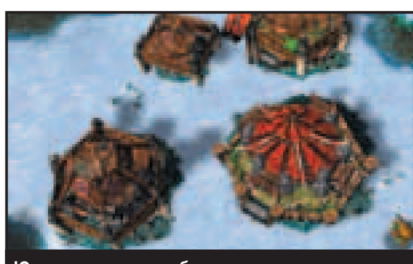
Tauren Chieftain обладает огромным здоровьем и в конечном итоге получает самую сильную атаку, но, несмотря на это, он менее эффективен, чем Blade Master. Впрочем, некоторые умения данного героя могут оказаться весьма полезными. Так, Endurance Aura позволяет вашим юнитам быстрее передвигаться и атаковать. И хотя этот бонус недостаточен для того, чтобы перевести юнита в другую «скоростную

БЕДНЫЕ, ЗАБРОШЕННЫЕ ТРОЛЛИ...

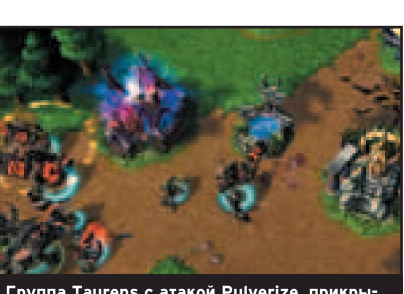
Невероятная мощь оркских рукопашных юнитов приводит к тому, что многие игроки просто забывают о скромных Troll Headhunters и апгрейдят лишь Grunt'ов. Упаси вас Бог попасть в эту западню! Да, у Troll Headhunters мало хит-пойнтов. Но зато они обладают более сильной атакой, чем их аналоги у двух других рас (Dwarven Rifleman и Night Elf Huntress), уступая только Undead Crypt Fiend'у (впрочем, тролли чаще стреляют и могут поражать воздушные цели). Главный недостаток Headhunters заключается в том, что они очень легко умирают – значит, нужно использовать этих юнитов в смешанных группах. Пусть спереди их прикрывают Grunts или Taurens, принимающие на себя основной удар противника, и тогда Headhunters окажут им мощнейшую огневую поддержку. Конечно, теоретически можно выиграть партию и одними Grunt'ами, но поверьте, эффективность смешанных армий на порядок выше, чем однородных. Кроме того, из-за слабости оркских летунов Troll Headhunters являются главным компонентом их противовоздушной обороны.



Заклинание Tauren Chieftain's War Stomp позволяет останавливать целые армии.



Юниты орков потребляют много еды, поэтому первым делом надо строить Altar и Burrow.



Группа Taurens с атакой Pulverize, прикрытая другими юнитами, является самой мощной наступательной силой в игре.



Установив Witchdoctor's Healing Ward, вы защищаете своих бойцов от вражеского огня.



категорию», раскачав скилп до 3-го уровня, вы заметите, как ускорились атаки бойцов. War Stomp очень полезен для парализации вражеских юнитов, а Shockwave – хорошее атакующее заклинание, по своей полезности сравнимое с Chain Lightning, так как оно поражает сразу нескольких противников. Tauren Chieftain вполне подходит на роль второго героя, если вы собираетесь строить свою стратегию на рукопашной силе, а не на продвинутой разведке и мощной противовоздушной обороне.

Порядок строительства

Порядок постройки зданий у орков не так очевиден и однозначен, как у людей. Дело в том, что стоимость стартовых сооружений у этой расы такова, что вы не можете одновременно получить и героев, и достаточное количество Grunt'ов для первого раша. В отличие от людей, которые на старте имеют достаточно ресурсов для постройки алтаря, бараков и фермы, орки могут строить только два из этих зданий. Приняв неверное решение, вы можете оказаться в ситуации, когда придется ждать постройки Orc Burrow, – а это сильно замедлит найм героя.

С самого начала посылайте одного пеона строить Altar of Darkness, а другого – Orc Burrow. Двое пеонов должны собирать лес, а один – золото. Как только вы накопите достаточно леса для постройки бараков, полностью переключайтесь на добычу золота. Все золото нужно пустить на создание Grunt'ов. Как только позволят ресурсы, постройте вторую Orc Burrow, так как грунты потребляют больше еды, чем любые другие юниты 1 уровня. Одновременно постройте еще 4-5 пеонов и направьте двух на сбор леса, а остальных – на золото. Как только сможете, стройте War Mill – это важно для апгрейдов и выхода на Troll Headhunter. Набрав небольшое войско Grunt'ов для поддержки первого героя, апгрейдите свой Great Hall в Stronghold, чтобы получить Kodo Beasts. Затем как можно скорее переходите к Fortress, чтобы выйти на Shaman Bloodlust, улучшенное заклинание War Drums, Witchdoctor's Healing Ward и Taurens. Постройте два Spirit Lodges, чтобы одновременно апгрейдить обоих волшебников или быстро наплодить шаманов, одновременно изучая их апгрейды.

Состав группы

Орки показывают себя с лучшей стороны при грамотном использовании всех способностей, находящихся в распоряжении данной расы. Это означает необходимость как можно раньше получить Shaman Bloodlust и выйти на улучшенных Kodo Beasts – чтобы юниты били чаще и больнее. Кроме того, для защиты от дистанционных атак нужны Headhunters. В отличие от пехотинцев людей, Grunts не теряют ценности даже на поздних стадиях игры, но вы обязательно должны исследовать апгрейд Berserker Rage, дающий +100 hit points и +3 к атаке. Хотя, с другой стороны, если у вас в достатке ресурсов, лучше строить Taurens с их способностью Pulverize. В больших количествах эти твари могут сокрушить кого угодно.

Raider – существо загадочное. Против вражеских юнитов более эффективен Grunt, т.к. у него больше хит-пойнтов. А Raider, с одной стороны, хорош против зданий, но с другой – тяжелая броня делает его уязвимым к огню башен. То есть в итоге оказывается проще подвести несколько катапульт

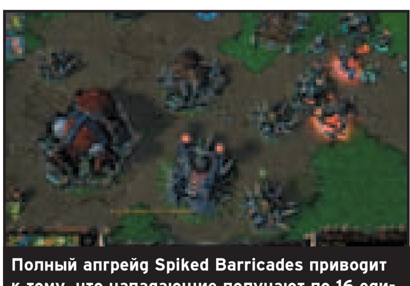
МОГУЧИЙ KODO BEAST

Kodo Beast – важнейший компонент армии орков. И без того высокий параметр атаки их юнитов становится еще выше при звуке барабанов Kodo Drums. Если к этому еще добавить заклинание Bloodlust, то ваши воины станут практически непобедимы. Построив Stronghold, старайтесь выйти на Kodo Beasts как можно раньше. На этом уровне Kodo Beast добавляет 10% к атаке всех юнитов, находящихся в радиусе действия барабанов. После постройки Fortress и апгрейда данный бонус составляет уже +20%. Для подсчета этих процентов игровой движок использует средний урон, наносимый юнитом, и округляет получившийся результат до целого числа. Вначале Kodo дает бонус +2 каждому неулучшенному Grunt'у (средний урон у которого равен 20.5) и бонус +3 каждому неулучшенному Headhunter'у (средний урон 25). Когда вы полностью проапгрейдите всех юнитов, Kodo будет давать бонус +9 Tauren'ам, +7 Headhunter'ам и +6 Grunt'ам. Катапульты, чей средний наносимый урон очень высок, получат сумасшедший бонус +25. Иными словами, после того как вы выйдете на высокоуровневых юнитов и сделаете все апгрейды, значение Kodo Beasts не уменьшится, а наоборот – возрастет, эти юниты должны обязательно входить в любую боевую группу.

Имейте, кстати, в виду, что враги будут стараться в первую очередь вынести именно Kodo Beasts, – чтобы убрать их бонусы. Так что непременно берите с собой в бой несколько этих тварей. А в командных играх Kodo Beast, пасущийся неподалеку от поля битвы, приносит пользу не только вам, но и вашему союзнику.



Sentry Ward – отличное средство наблюдение за базой противника.



Полный апгрейд Spiked Barricades приводит к тому, что нападающие получают по 16 единиц урона.



Включите в группу Kodo Beast, чтобы повысить атаку бойцов, и держите поблизости еще пару – про запас.

ОРКИ В ЗАЩИТЕ

Защита орков является одной из самых лучших в игре. Помимо башен, доступных после постройки War Mill, они могут использовать в обороне Orc Burrows. Для этого нужно всего лишь посадить внутрь пеонов. Чем больше пеонов – тем чаще следуют атаки. Если Burrow начинает разрушаться – прикажите одному из пеонов заняться ремонтом. Если его атакуют – верните парня обратно. Впрочем, не следует полагаться исключительно на защиту Orc Burrows. Чтобы посадить внутрь гарнизон, требуется время, так что пара башен никогда не помешает. Тем более что у Burrows нет вообще никакой брони – ни normal, ни fortified, так что разрушаются они намного быстрее, чем Towers.

Кроме того, необходимо обязательно исследовать Spike Barricades, чтобы ранить юнитов, рубящих ваши здания. Конечно, сами по себе Spike Barricades не смогут остановить вторжение, но если использовать ВСЕ доступные оркам пассивные средства защиты – Burrows, Watch Towers и Spike Barricades, – и при этом еще их вовремя ремонтировать, то орочий город станет самым «трудно разрушаемым» по сравнению с другими расами.

Ваша стартовая Burrow должна быть расположена поблизости от золотой шахты – чтобы защитить ее в случае неожиданной вылазки противника в самом начале игры. Последующие Burrows располагайте так, чтобы зоны их огня пересекались и охватывали наиболее угрожаемые участки на окраинах города. Всегда помните, что Burrows – это не только фермы, но и боевые сооружения, и размещайте их соответствующим образом.

КОМАНДНЫЙ МУЛЬТИПЛЕЕР

Если вы играете с союзниками, то на первый план выходит проблема связи. Вы должны с самого начала договориться о стратегиях действий и путях развития ваших рас. Делайте ставку на сильные стороны своей расы. Например, если вы играете за орков, а ваш союзник – за ночных эльфов, то вкладывайте все ресурсы в усиление атаки рукопашных бойцов, а союзник обеспечит противовоздушную оборону и стрелков. Такой подход развязывает вам руки и позволяет полностью сосредоточиться на строительстве тауренов и шаманов, а также на соответствующих апгрейдах. А ваш союзник может не забивать себе голову производством и улучшением Druids of the Claw и заняться другими, более важными, вещами.

Учитывайте, что полезные навыки, доступные обеим вашим расам, будут складываться. Например, все мы знаем, какими опасными противниками являются полностью бронированные рыцари с Inner Fire, Devotion Aura и при поддержке Priest Healing. Но если к этому добавить еще Bloodlust, эффект Kodo Beast и лечение с помощью Healing Ward, они станут вообще непобедимы.

(разумеется, в сопровождении охраны) и разрушить строения противника с безопасной дистанции. Так что основное предназначение Raider'ов – разведка и уничтожение слабо защищенных периферийных баз.

УПРАВЛЕНИЕ ЮНИТАМИ В РАЗГАР СРАЖЕНИЯ

Управлять бойцами в сумятице всеобщей драки – дело довольно затруднительное, но, поверьте, результат оправдывает себя на все сто. Прежде всего объедините стреляющих юнитов в группы, чтобы иметь возможность быстро концентрировать огонь на конкретных мишенях (и, соответственно, быстро выводить их из строя). Если поручить AI самому выбирать цели, то, скорее всего, все ваши стрелки будут бить по разным врагам. Чтобы предотвратить подобное безобразие, берите дело в свои руки и сосредотачивайте весь огонь на каком-нибудь конкретном враге. Научитесь управлять своими стрелками так, чтобы все они действовали как единое целое. Не нужно тратить время и силы на мощных вражеских бойцов, стоящих в первом ряду, – старайтесь в первую очередь выбить спрятанных за ними стрелков (ведь именно стрелки противника наносят максимальный ущерб вашей армии, а хит-пойнтов у них сравнительно немного). Если же вы вдруг увидите осадные машины и магов, то немедленно переключайтесь на них – это самые опасные противники.

Оказавшись в ситуации, когда массированный огонь вражеских стрелков сосредотачивается на каком то одном вашем юните, срочно выводите его из боя. Подлечить беднягу можно и потом, а сейчас главное – сорвать планы противника и сделать его тактику неэффективной. После того как ваш раненый боец окажется вне пределов досягаемости, врагу придется указывать стрелкам новую цель или отправлять за беглецом погоню – в обоих случаях у вас появляется возможность для контратаки. Иногда исход битвы решает грамотное применение следующего элементарного приема: выводим раненых юнитов из боя, а как только противник указывает своим стрелкам новую мишень, возвращаем их на место.

Перед началом боя убедитесь, что Troll Witchdoctor имеет наготове Healing Ward, и установите его там, где ожидается максимальная концентрация ваших юнитов. Данное заклинание лечит 2 процента хит-пойнтов в секунду, сильно продлевая срок жизни бойцов. В отличие от спелла Human Priest's Heal, Healing Ward помогает всем дружественным юнитам, находящимся в радиусе его действия. Это заклинание, конечно, не так эффективно, как Bloodlust, но и оно иногда способно изменить ход затяжной битвы.

Заклинание Witchdoctor's Stasis Ward требует значительно большей ловкости и не так эффективно с точки зрения расхода маны, как Healing Ward. Впрочем, оно может быть полезно, если вы точно знаете, где находятся вражеские юниты. Stasis Ward можно установить в непосредственной близи от своего города, если вы с минуты на минуту ожидаете массированной атаки именно с этого направления. Главное – убедиться, что поблизости нет ваших собственных юнитов, т.к. Stasis Ward не делает различия между своими и чужими. С другой стороны, Sentry Ward благодаря своей невидимости и длительности действия является отличным способом шпионить за другими игроками. Установите его рядом с вражеской базой – и целых 10 минут вы сможете наслаждаться лицезрением действий противника.

При использовании заклинания Shaman's Lightning Shield помните, что оно поражает и ваших собственных юнитов. Лучше всего кастовать данный спелл на скопления вражеских солдат.

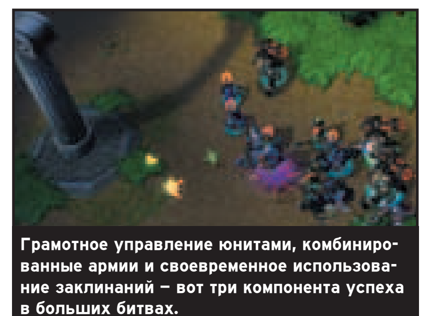
Не следует рассчитывать на то, что Wyvern Riders обеспечат вам господство в воздухе. Для эффективного использования этих юнитов надо хорошо представлять себе их сильные и слабые стороны. Благодаря высокой скорости и способности Envenomed Spears Wyvern Riders отлично подходят для атаки периферийных баз и уничтожения вражеских рабочих. При столкновении с летунами других рас вам потребуются Troll Headhunters в качестве огневой поддержки. Впрочем, на неопытных противников (особенно играющих за орков и не прокачивающих Headhunters) неожиданное появление стаи Wyvern Riders действует совершенно ошеломляюще и вполне может принести вам быструю победу.

СИЛА И КРАСОТА BLOODLUST

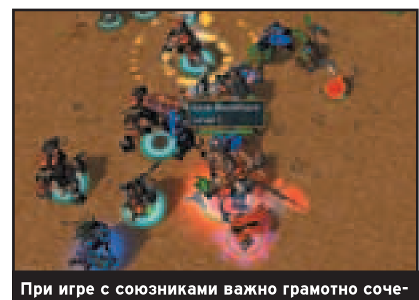
Грубо говоря, заклинание Bloodlust увеличивает наносимый юнитом урон на 50%. В сочетании с Kodo Beast War Drums и Endurance Aura оно почти удваивает вашу атакующую мощь. В этой связи боевую группу всегда должны сопровождать несколько шаманов, чтобы каждый юнит все время находился под действием этого спелла.



Orc Burrows обеспечивают неплохую защиту, но из-за слабой брони требуют постоянного ремонта.



Грамотное управление юнитами, комбинированные армии и своевременное использование заклинаний – вот три компонента успеха в больших битвах.



При игре с союзниками важно грамотно сочетать сильные стороны обеих рас.

Гостинец к празднику: Идеальный игровой компьютер

Иван Рогожкин, Сергей Никитин

Уж скоро Новый год и Рождество – пора готовить подарки. Что ты хочешь в подарок, дорогой читатель?

Компьютерные магазины уже завезли и расставили по сверкающим полкам ряды привлекательных мониторов, джойстиков, клавиатур, принтеров, мышей и сканеров. Но мы гордо прошли мимо всей этой мелочевки, чтобы выбрать две полностью укомплектованные игровые машины – шикарный черный компьютер *«Мир»* от фирмы «Ф-Центр» и недорогой агрегат *MicroFT* от компании «Валга».

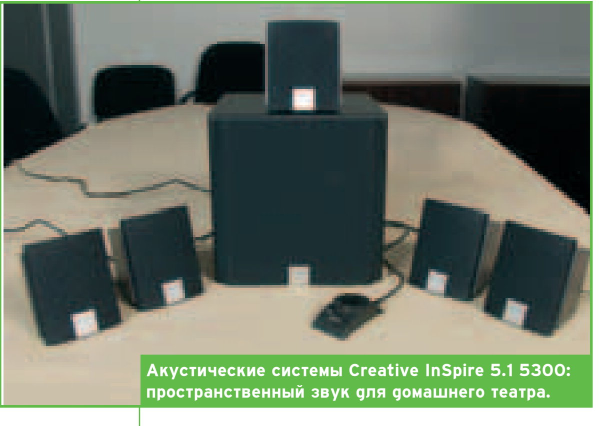


Станция *«Мир»* в полном комплекте.

«Мир» для игрового мира.

1 Игровой компьютер должен даже внешне отличаться от офисного – этой безликой стандартной светло-серой коробки, лишенной дизайнерских изысков. Кроме того, он должен обладать хорошей производительностью, чтобы геймер трепетал в восторге от каждой новой игры. Если вы ищете такую машину, вам наверняка подойдет система *«Мир»* компании «Ф-Центр».

Крепче держись за стул, геймер, чтобы не упасть – сейчас я перечислю тебе «мировую» начинку. В машине используется многофункциональная системная плата *Epox 4Bear i845E*; процессор *Pentium 4* с тактовой частотой 2 ГГц; 512-Мбайт оперативная память DDR SDRAM типа PC2100, работающая на частоте 266 МГц; графическая плата *Leadtek GeForce4 Ti 4200 A250LE* (с памятью 64 Мбайт, TV-выходом и гнездом DVI для подключения цифрового монитора), жесткий диск Seagate Barracuda ATA IV емкостью 60 Гбайт со скоростью вращения шпинделя 7200 об./мин, DVD-накопитель *Panasonic SR-8587* с кратностью чтения DVD-дисков 16x и CD-дисков 48x, звуковая плата Creative Sound Blaster Audigy SB1394. Но это только внутренности системного блока!



Акустические системы Creative InSpire 5.1 5300: пространственный звук для домашнего театра.

«МИР»

ВЕРДИКТ 

А теперь о «наружности». Благодаря изысканному дизайну передней панели и черному цвету даже неискушенный пользователь признает в *«Мире»* игровую машину. Черный цвет имеет не только системный блок, но и жидкокристаллический монитор *RoverScan с диагональю 17 дюймов*, а также акустические системы Creative InSpire 5.1 5300, состоящие из пяти небольших саттелитов и огромного сабвуфера. Привлекательная черная компания, не так ли? Нарядный вид игривой системе придает белоснежная клавиатура *Mitsumi* – она сверкает, как яркие белые зубы у улыбчивой негритянки. Клавиатура эргономична и имеет подставку под запястья, но в остальном самая обычная – никаких дополнительных клавиш. Ее удачно дополняет оптическая мышь *Microsoft IntelliMouse Explorer*, которую можно подключить как к USB-, так и PS/2-порту.

Кроме всего вышеперечисленного, у *«Мира»* есть еще несколько мировых особенностей. Во-первых, это встроенный RAID-контроллер *HighPoint HPT372*, позволяющий организовать RAID-массив уровней 0, 1 и 0+1. Он поможет тебе, умелый геймер, объединить два физических жестких диска в один логический *(о том, как это сделать, см. CGW, № 2/2002, с. 86)*. Во-вторых, это четыре порта USB 2.0 для подключения цифровых джойстиков, геймпадов и рулей с силовой обратной связью. На худой конец к ним можно и цифровой фотоаппарат подсоединить. В-третьих, на звуковой плате есть порт FireWire – к нему можно пристыковать видеокамеру, чтобы смонтировать шпионский фильм.

Итак, машина хороша снаружи и изнутри, и мы продолжаем описывать нашу игривую негритянку. Теперь пришла пора задать сущностный вопрос – какова она в деле? Умеет ли танцевать, петь, стирать, мыть посуду и прочее? Спешу обрадовать – на практических испытаниях черная дочь «Ф-Центра» не подкачала. Она быстро загружала установленную операционную систему *Windows XP Home Edition* (русскую), не спасовала в таких требовательных к ресурсам играх, как Max Payne и Morrowind даже при максимальных графическом разрешении и разрядности цвета. Красавица оказалась весьма проворна – никаких задержек и пропуска кадров при просмотре фильмов на CD и DVD не наблюдалось. А какой голос! Звуковая плата и колонки с сабвуфером пели, как Алсу на концерте. А монитор – лицо компьютера – не только приятно выглядит, но и выразительно гримасничает, демонстрируя отличное качество изображения. В игровом тесте *MadOnion 3DMark2001 SE* красавица отличилась, набрав 9567 баллов.

«Голой» машину вы не получите – в комплекте поставляется неплохой базовый набор программ – это текстовый процессор «Лексикон XL», переводчик «Сократ Персональный», файловый менеджер «Диско Командир», утилиты для работы жестким диском Drive Image 4.0 и Partion Magic SE 6.0. Также прилагаются дистрибутив Windows, все необходимые драйверы, документация и руководство пользователя на русском языке.


Громкость и баланс регулируются дистанционно с помощью проводного пульта ДУ.

«Мир» имеет хорошие возможности расширения – два свободных пятидюймовых отсека и один трехдюймовый. Кроме того, внутри есть свободные гнезда для модулей памяти.

К сожалению, как и в мире вокруг нас, в *«Мире»* есть недостатки. Где модем и сетевая плата, господа производители из «Ф-Центра»? Нету!

Итак, *«Мир»* – это мощная универсальная система, которая благодаря замечательному дизайну, хорошей производительности и широким возможностям может стать вашей на долгие годы. Для тех, кто не решится сразу покупать машину в полном комплекте, сообщаем: системный блок с клавиатурой и мышью стоит $945, монитор – $660, а акустические системы – $98.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **«Ф-Центр»** URL: **www.fcenter.ru** ТЕЛ.: **(095)472-6401**
ЦЕНА: **$1703**


Компьютер *MicroFT* фирмы «Валга» сэкономит деньги своему владельцу.

MICROFT

Недорогой игровой компьютер аэродинамичной формы.

2 Компьютер *MicroFT* компании «Валга» внешне напоминает то ли космический аппарат, то ли харвестер… нет, пылесос! Это чудо техники приятно украсит домашний интерьер, отсасывая родственников от телевизора и притягивая их к монитору. Оригинальный корпус стандарта miniATX имеет удобную ручку, удачно вписывающуюся в общий дизайн. Благодаря хорошей звукоизоляции компьютер работает практически бесшумно. Очень удобно, что у умелого пользователя есть хороший доступ ко внутренностям, причем корпус можно разобрать и собрать без применения инструментов, так как крышки крепятся защелками. При необходимости внутрь легко установить дополнительный вентилятор.

Буквы FT в названии расшифровываются как Future – будущее. И действительно, покупатель машины *MicroFT* сможет со временем заменить имеющийся в ней процессор *Celeron* на *Pentium 4*, продлив срок службы «пылесоса». А вот слово «микро» хуже подходит, особенно после того как повозишься с довольно громоздким и тяжелым 17-дюймовым ЭЛТ-монитором *Samsung SyncMaster 757NF*.

MicroFT – это недорогой компьютер. За $500 долл. (без учета монитора) вы получите процессор *Intel Celeron* с частотой 1,7 ГГц, 512 Мбайт памяти DDR SDRAM типа PC2100, графическую плату *ASUS V8170*, построенную на основе микросхемы *GeForce4 MX 420* с 64-Мбайт видеопамятью (кроме того, в системной плате есть встроенный графический контроллер, но он работает гораздо медленнее), жесткий диск *Seagate Barracuda ATA IV* емкостью 20 Гбайт с частотой вращения шпинделя 7200 об./мин и CD-ROM с 52-кратной скоростью производства компании *LG Electronics*.

Семейство хвостатых грызунов представлено моделью *EasyMouse*+ фирмы Genius. Клавиатура с тремя дополнительными клавишами (Power, Sleep и Wake Up), к сожалению, нажимается не так приятно, как хотелось бы. В системную плату компьютера встроена звуковая микросхема и Ethernet-адаптер, который поможет подключить компьютер к локальной сети, а через нее – к Интернету. Возможности расширения у «пылесоса» не очень высокие – свободен один отсек размером 5,25 дюйма и один внутренний 3,5-дюймовый отсек для жесткого диска. Кроме того, ничем не заняты три гнезда для плат PCI.

Системная плата в *MicroFT* выпущена корпорацией Intel. Это, конечно, хорошо – гарантирована совместимость с процессорами Intel. Но и плохо тоже – Intel не позволяет «разгонять» свои процессоры, задавая тактовую частоту выше номинальной. На плате расположены четыре гнезда USB, последовательный и параллельный порты. Игрового порта нет, но это не беда, ведь ты же знаешь, умный геймер, что все современные джойстики и рули подключаются к USB-интерфейсу?

В комплекте с машиной поставляются драйверы для системной и графической платы, программа DVD-плейера ASUS DVD 2000 и компакт-диск с играми *AQUANOX*, *MidnightGT* и *Rage Rally* и несколькими демо-версиями игр.

Не думай, сообразительный читатель, что низкая цена означает малую производительность. В играх ты сможешь смело установить большое графическое разрешение. Мы пробовали делать это на *Max Payne* и тех играх, что поставляются в комплекте. А вот в тесте *3D Mark2001 SE* «пылесос» набрал всего 3911 баллов. Это объясняется применением процессора серии *GeForce4 MX*, который, по сути, – усовершенствованная версия *GeForce2*, намного уступающая по возможностям *GeForce4 Ti*.

В мониторе *Samsung SyncMaster 757NF* имеется любопытнейшая функция HighLight Zone, которая позволяет повысить яркость в отдельной области изображения. Если тебе, путешественник во мраке Интернета, попадется страничка со слишком темным рисунком, функция HighLight Zone поможет рассмотреть его, не увеличивая яркость всего экрана.

В отличие от многих других московских фирм, «Валга» дает двухгодичную гарантию на компоненты и четырехгодичную на сборку, а также обеспечивает бесплатное выездное гарантийное обслуживание в пределах МКАД в течение всего гарантийного срока.

Взвесив все за и против, мы решили, что *MicroFT* – очень неплохая игровая система уровня чуть выше начального. Даже потратившись на отдельную звуковую плату и колонки, вы получите отличное соотношение цена/качество.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **«Валга»** URL: **www.valga.ru** ТЕЛ.: **(095)913-6134**
ЦЕНА: **$500 (без учета стоимости монитора)**



ВЕРДИКТ ★★★★☆

Первый взгляд: Музыка электронных лучей

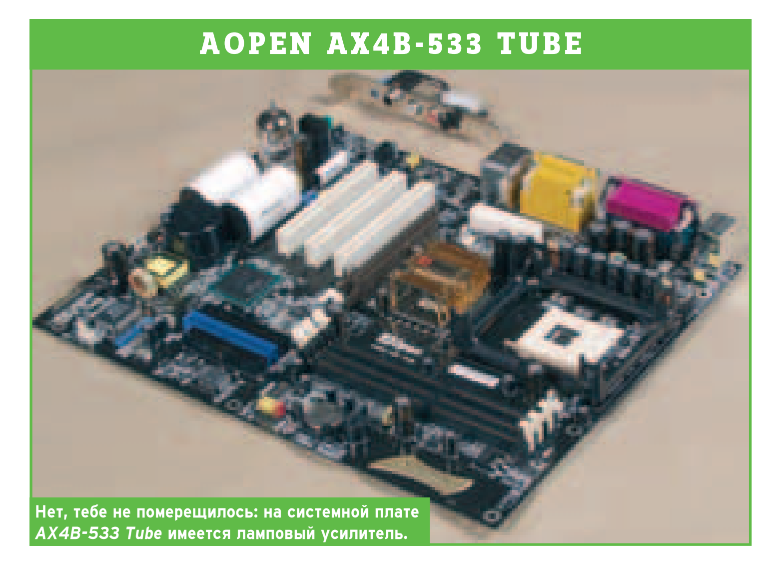
Сколько часов подряд ты можешь играть на компьютере, дорогой читатель? А сколько часов ты способен выдержать плохой звук? Если второе число оказалось больше первого, эта статья для тебя. Иван Рогожкин

Когда судят по техническим характеристикам, получается, что ламповые усилители намного уступают транзисторным. Однако истинные аудиофилы почему-то предпочитают звучание ламповой техники, говоря о его мягкости, глубине и тонкой выразительности.

Редакция *CGW* испытала новую системную плату *AOpen AX4B-533 Tube*, предназначенную для любителей высококачественного звука. Разработчики разместили на плате ламповый звуковой усилитель на сдвоенном триоде Sovtek 6922, выпускаемом на саратовском заводе «Рефлектор».

Плата предназначена для процессоров Pentium 4 или новых моделей Celeron с частотой 1,7 ГГц и более высокой. На ней имеются три разъема для модулей памяти DDR200/266 (запас по расширяемости до 2 Гбайт), гнездо графического адаптера AGP и три гнезда для плат PCI. Также предусмотрен Ethernet-контроллер для подключения к локальной сети. Он пригодится в том случае, если ты захочешь соединить два компьютера между собой или подключиться к Интернету через выделенную линию, как предлагают сегодня жителям многих районов Москвы.

AOPEN AX4B-533 TUBE



Нет, тебе не померещилось: на системной плате *AX4B-533 Tube* имеется ламповый усилитель.

Специальный импульсный преобразователь Maxim 688 с трансформатором создает высокое напряжение, необходимое для питания лампы. В звуковом усилителе применены фирменные конденсаторы с культовой маркой MultiCap, так любимой меломанами.

Сдвоенный триод Sovtek 6922 (известный также под маркой 6Н23П) включен по схеме катодного повторителя напряжения, который усиливает сигнал со звуковой микросхемы Realtek Avance ALC650 и придает ему более мягкое и приятное звучание.

На основной микросхеме чипсета прикреплен сверкающий позолоченный радиатор. На наш взгляд, это лишнее. А вот высококачественную панель с позолоченными контактами для лампы разработчики поставили не зря.

Сигналы с лампового усилителя выводятся на четвертьдюймовое гнездо для наушников и два аудиоразъема «тюльпан» (на переходной скобе), через которые компьютер удобно подключить к музыкальному центру. Предусмотрен также цифровой оптический выход S/PDIF, который можно подсоединить к ресиверу с шестиканальными акустическими системами, но тогда ламповый усилитель окажется не у дел.

В комплекте поставляются все необходимые кабели, антивирусный пакет, CD с драйверами, плакат с инструкциями по установке, подробное описание, а также отдельная книжка по встроенному усилителю с восторженными отзывами о преимуществах лампового звукоусиления.

К сожалению, звуковая микросхема ALC650 не относится к особо высококачественным: если бы разработчики применили, скажем, микросхему C-Media CMI8738, на ламповый усилитель поступал бы более чистый сигнал. Тем не менее, звучит плата вполне прилично – мы слышали это своими ушами. Более того, мы кожей ощутили, как ламповый усилитель смягчает «металлизированное» звучание музыкальных компакт-дисков – при полной громкости по телу наших испытателей бегали приятные мурашки размером с двухрублевую монету. Однако по ходу испытания выяснилось, что низкоомные наушники использовать нельзя – возникает противный хрип и сипение.

Рекомендуем системную плату *AOpen AX4B-533 Tube* самым выпендрежным геймерам, желающим собрать по-настоящему необычный игровой компьютер.



Сдвоенный триод греет воздух и душу игрока.

Плата не только хорошо звучала, она работала быстро, как молния. Машина отлично справилась с обработкой и выводом трехмерной графики, получив 13 649 баллов на тестовом пакете MadOnion 3DMark 2001 SE (мы использовали процессор Pentium 4/2,8 ГГц, Windows 2000 Prof. и графический контроллер Gigabyte MAYA II RADEON 9700 Pro при разрешении 1024x768 с 32-битным представлением цвета).

Рекомендуем системную плату *AOpen AX4B-533 Tube* самым выпендрежным геймерам, желающим собрать по-настоящему необычный игровой компьютер. Конечно, она стоит дороже других плат, но вы можете сэкономить на корпусе – зачем закрывать начинку компьютера, если все равно нужно будет показывать ее гостям?

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **AOpen** URL: **www.aopen.ru**
ТЕЛ.: **(095)937-3366** ЦЕНА: **$219**

ВЕРДИКТ



Первый взгляд:
Почти что имплантант!

Открывая коробку с мини-клавиатурой *Belkin Nostromo SpeedPad N50*, я думал об имплантантах, о компьютерах, которые, как перчатка надеваются на руку и напрямую соединяются с нервной системой человека. Сергей Никитин

Открывая коробку с мини-клавиатурой *Belkin Nostromo SpeedPad N50*, я думал об имплантантах, о компьютерах, которые, как перчатка надеваются на руку и напрямую соединяются с нервной системой человека. В моем воображении проносились кадры из фантастических романов и фильмов, в ушах постоянно звучало слово «киберпанк», а тело мелко дрожало. Все это из-за фантастического внешнего вида этой загадочной штуковины. Да, дизайнеры компании Belkin постарались на славу – раньше со мной такого не случалось!

Калифорнийская фирма Belkin (судя по названию, основанная нашим соотечественником) предлагает n50 любителям жанра 3D-action на замену стандартной клавиатуре. Штуковина рассчитана на левую руку и имеет десять программируемых клавиш (по размерам как у обычной клавиатуры), колесо Throttle Wheel, размещенное под указательным пальцем и идеально подходящее для переключения оружия, а также расположенный под большим пальцем манипулятор D-pad, позволяющий менять виды обзора или перемещаться по восьми направлениям. К компьютеру мини-клавиатура подключается через шину USB.

SpeedPad настраивается на разные игры с помощью профайлов, в которых записывается нужная раскладка. На диске с драйверами и утилитами находятся несколько десятков готовых профайлов для разных игр. Но если вы не найдете там своих любимых игр – не отчаивайтесь. На сайте компании собраны профайлы к последним новинкам, причем не только из «стрелялок». Там же можно найти самые свежие драйверы. Создать свой профайл или изменить уже имеющийся можно в прилагаемой утилите Profile Editor. Разобраться с ней не очень сложно, особенно если вы знаете английский язык, на котором составлена инструкция. В ней подробно рассказано о подключении и настройке мини-клавиатуры. Также в утилите Profile Editor можно задать, в каком режиме будет работать клавиша – «красном», «синем» или «зеленом2, обозначаемом тремя разноцветными светодиодами. Эта функция действует как Shift и Ctrl на обычной клавиатуре, меняя назначение клавиш.

Играть с *n50 SpeedPad* удобно. Она занимает гораздо меньше места на столе, нежели традиционная клавиатура, имеет упор для ладони и почти не скользит по гладкой поверхности. Запястье не устает даже после многочасовой непрерывной драки с монстрами. Все клавиши удобно расположены под пальцами, однако хотелось бы иметь более определенное тактильное ощущение их срабатывания. Внешний вид штуковины – на недосягаемой высоте. С таким манипулятором не стыдно пойти на любой, даже самый престижный чемпионат.

Так, если слово «киберпанк» тревожит твою душу и манит, если ты – фанат всего нового, который старается всегда бежать рядом с паровозом игровой индустрии, то *Nostromo SpeedPad N50* – это то, что тебе нужно.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Belkin** URL: **www.belkin.com**
ГДЕ КУПИТЬ: **«Алион»** URL: **www.alion.ru**
ЦЕНА: **$35**

ВЕРДИКТ 

NOSTROMO N50 SPEEDPAD



Рука игрока не дрогнет на *Nostromo n50 SpeedPad*.

Первый взгляд:
Thrustmaster 360 Modena Upad

Стоящий геймпад или просто красивый фантик? Георгий Полищук

На геймпад *Thrustmaster 360 Modena Upad* мы смотрели во все глаза: ничего подобного раньше видеть не доводилось. Нет, с этим ярким манипулятором вы не почувствуете себя за рулем Ferrari: самый надежный способ получить подобные ощущения – сесть в спортивную машину, желательно итальянскую. Не всякий руль способен перенести нас в атмосферу погони и азарта, чего же ждать от геймпада? Однако, как выяснилось, от ЭТОГО геймпада ждать можно чего угодно!

Начнем с достоинств. Во-первых, дизайн выше всяких похвал: Н-образная красная штуковина выглядит очень стильно и красиво, даже несмотря на то что спидометр и все шкалы нарисованные. Эргономика тоже весьма неплоха. Пальцы не устают даже после многих часов игры, а потные ладони не соскальзывают.

Во-вторых, длинный USB-провод позволяет играть на большом расстоянии от экрана. В-третьих, геймпад имеет два мини-джойстика, четырехпозиционный переключатель и восемь программируемых кнопок, которые очень удобно расположены. В-четвертых, Modena содержит вибрационную систему обратной связи Force Feedback, и она создает ощущение работы двигателя и тряски на дороге.

А теперь о недостатках. Во-первых, это подключение. Технология

THRUSTMASTER 360 MODENA UPAD



Не человек красит геймпад, а геймпад человека.

«Plug & Play» для USB-устройств не сработала, пришлось устанавливать драйверы с прилагаемого компакт-диска. А программа настройки геймпада Thrustmapper поначалу сильно глючила. Во вторых, оба мини-джойстика совмещены с кнопками (т. е. на них можно нажимать сверху), однако эти кнопки зачастую срабатывают при нажатии вбок. На мой взгляд, резоннее было бы разместить еще две программируемые кнопки на самом геймпаде. Как ни странно, недостатков я больше не обнаружил.

Конечно, для автосимуляторов нужен руль, а не геймпад, но я не мог не опробовать 360 Modena на играх *«Дальнобойщики 2»* и *GTA 3*.

Для "Дальнобойщиков" геймпад – как родной! Все команды спокойно распределяются по восьми кнопкам, играть очень удобно. А вот любителей *Grand Theft Auto* придется разочаровать: этот манипулятор не для них. Он даже мышь не может заменить! В аркадах и играх жанра 3D-action штуковина работала безупречно.

Итак, подведем итоги. Просто красивым фантиком *360 Modena* не назовешь, на мой взгляд, это самый интересный и оригинальный геймпад фирмы Thrustmaster.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Thrustmaster** URL: **www.thrustmaster.ru**
ГДЕ КУПИТЬ: **«Алион»** URL: **www.alion.ru** ТЕЛ.: **(095)795-0695**
ЦЕНА: **$35**

ВЕРДИКТ 

Первый взгляд:

Умная машина против находчивого человека

Интеллектуальный модем для связи с Интернетом. Иван Рогожкин

Я много слышал о легендарно надежной связи, которую обеспечивают модемы фирмы ZyXEL (читается «зайксел»). Этот тайваньский производитель еще в начале 90-х годов всерьез озаботился адаптацией своих модемов под российские телефонные линии, печально известные отвратным качеством связи. Другие фирмы в те времена поставляли в нашу страну свои типовые модели, а ZyXEL наняла команду наших специалистов, которые переписали управляющую программу для сигнального процессора – сердца модема.

Некоторые проблемы с нашими линиями просты, как чурбан. Вместо заданных стандартом коротких и длинных гудков (с фиксированными тональностью и длительностью) в трубке можно услышать все, что угодно: от сытого медвежьего урчания до суетливой воробьиной перебранки. Неудивительно, что неадаптированные модемы не могут определить сигнал «занято», из-за чего автоматический дозвон с ними принципиально невозможен. Еще одна проблема – замирания, шумы и щелчки в линии. При ухудшении слышимости всего лишь в два раза неадаптированный модем норовит тут же отключиться от линии, а адаптированный пытается перенастроиться на новые условия приема.

Специалисты по компьютерам знают и ценят продукцию ZyXEL уже больше десяти лет, но мне лишь недавно удалось лично познакомиться с модемом этой фирмы. Речь идет о новой модели *Omni 56K NEO* внешнего исполнения.

Оформлена игрушка весьма приятно, в серебристых и зеленых тонах, причем сквозь полупрозрачную пластмассу можно разглядеть плату с конденсаторами, микросхемами и светодиодами. Модем предназначен для рядовых владельцев компьютеров, которые пользуются в основном подключением к Интернету. Тем не менее, в нем есть и такие, не каждому нужные, но повышающие самомнение средства, как автоответчик и определитель номера.

Модем работает по протоколу V.92 на скоростях до 56 Кбит/с, поддерживает новый стандарт сжатия данных V.44 и имеет встроенную флэш-память, содержимое которой можно обновлять. Зачем? Если, например, будет найдена ошибка в программе, ее легко будет переписать, не потребуется менять аппарат. Кроме того, умные мужи в международном комитете по стандартизации связи в любой момент могут выдумать какой-нибудь новый протокол. Что же, после этого другой модем покупать?

В отличие от предшествующих моделей (*Omni 56K* и *Omni 56K Plus*), новинка обеспечивает бесшумный набор номера (реле внутри не щелкает) и комплектуется драйверами и программами для Windows XP.

ZYXEL OMNI 56K NEO



ВЕРДИКТ ★★★★☆

***ZyXEL Omni 56K NEO* похож на плейер.**

Вместе с модемом ты получишь блок питания, телефонный шнур, кабель для подсоединения игрушки к последовательному порту компьютера, руководство по подключению и настройке доступа к Интернету на русском языке, а также CD-ROM с драйверами и полезными программами. Что за программы, спросишь ты? В перечне Internet Explorer 6, Venta ZVoice 5 (факс, АОН, автоответчик), утилита для обновления встроенной программы, путеводитель по Интернету и другие полезные программы.

Набирая один и тот же номер, мы каждый раз соединяемся с абонентом разными путями. Так устроена телефонная сеть. Сигналы идут то по развешенным на столбах кабелям, то через подземные колодцы, то по радио. На пути соединения могут попасться старые или новые телефонные станции, может меняться их число. В общем, каждый раз получается разное качество связи.

Пользуясь посредственно адаптированным модемом *Acorp M56-EMSF*, я научился избегать плохих соединений. Я чутко прислушиваюсь к звукам в динамике и определяю, нет ли щелчков и шумов в паузах, насколько хороша слышимость и сразу ли «договорились» меж собой модемы на обоих концах линии. В случае каких-либо проблем с качеством связи я нажимаю экранную кнопку «Отменить» и повторяю попытку соединения заново. Короткие и длинные гудки *Acorp M56-EMSF* различает плохо, но, подключившись с моей помощью по хорошему маршруту, вполне прилично держит связь и быстро передает данные.

Как же себя повел модем *ZyXEL Omni 56K NEO?* Установить его не составило труда, достаточно было подсоединить к последовательному порту, вставить компакт-диск в накопитель и следовать указаниям операционной системы. Однако оказалось, что хваленая функция бесшумного набора не позволяет оценить качество сигнала на слух, поскольку динамик почти все время выключен. Звук раздается только после того, как модем услышит голос своего электронного собеседника, да и то ненадолго. В результате совершенно нельзя определить на слух, насколько хорошая попалась линия.

Средняя скорость связи с моим Интернет-провайдером у *ZyXEL Omni 56K NEO* была чуть ниже, чем у *Acorp M56-EMSF*. Но первый дольше держал соединение, реже отключаясь от линии. В целом я не ощутил весомого выигрыша от перехода на другой модем, но сэкономил кучу собственного времени.

Прежний модем напоминает мне невоспитанного пса, с которым приходится гулять на поводке и в наморднике, а *ZyXEL Omni 56K NEO* похож на отлично выдрессированного и бегающего без ошейника барбоса. Если вы цените свое время, обязательно обзаведитесь модемом *ZyXEL Omni 56K NEO*.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **ZyXEL** URL: **www.zyxel.ru**
ТЕЛ.: **(095)336-3325** ЦЕНА: **$115**

Greenspeak

Проклятые ханжи

Джефф наблюдает бурю, поднявшуюся вокруг *GTA III*, и его рука сама собой тянется к канистре с бензином... Джефф Грин

Возможно, в это трудно поверить, но редактора *CGW* отнюдь не пытаются специально искать неприятностей на свои головы. По крайней мере, большую часть времени. Наш девиз: живи сам и дай жить другим. В общем, полная Хакуна-Матата.

Но как бы мы ни старались, совсем избежать споров и полемики не удается. Некоторые темы (например, Канада) – как спусковые крючки, и как только мы их затрагиваем, народ начинает дружно сходить с ума. И сейчас наши почтовые ящики вновь превратились в кипящие котлы, полные ненависти. Почему? Да потому что в октябрьском номере (*№05, 2002*) мы сделали две вещи, до глубины души потрясшие многих читателей (и некоторых профессионалов игровой индустрии), – похвалили переполненную насилием игру *Grand Theft Auto III* и одновременно опустили не менее переполненную насилием игру *Soldier of Fortune II*.

«Лицемеры», – сказали некоторые из вас. «Ну и ламер же ты, Джефф», – написал один из наиболее разочарованных читателей.

Вы знаете, может быть, я и соглашусь, что мы уж слишком жестко наехали на *SOF II*. Более того, я даже готов признать, что *GTA III* вряд ли когда-нибудь выиграет Нобелевскую Премию Мира. Но, тем не менее, я по-прежнему категорически отвергаю главный аргумент, выдвигаемый большинством из вас, хотя и понимаю, что это может навечно на *CGW* новую волну читательской ярости.



Я присягаю, что *GTA III* не собирается получать Нобелевскую Премию мира.

***

Дело в том, что большинство ваших жалоб сводится к тому, что хотя обе игры, безусловно, перегружены насилием сверх всякой меры, *SOF II* все-таки меньше оскорбляет мораль, так как там вы убиваете «плохих парней», вполне заслуживающих того, чтобы их мозги были размазаны по полу и стенам. А вот в *GTA III*, – утверждаете вы, – игрок убивает совершенно неповинных людей, которые случайно оказались рядом с ним, и не несет за это никакой ответственности.

«Что более прискорбно и достойно порицания? – вопрошает один из читателей. – Реалистичное изображение ужасов войны и терроризма или же вознаграждение игроков за угон автомобилей и убийство случайных прохожих?»

«Ты собираешься рассказать своей дочери, как «весело», по твоему мнению, убивать проституток в *GTA III?*» – интересуется другой.

OK, парни, вы задали хорошие вопросы. Значит, вы считаете, что если взять сюжетную основу какой-нибудь игры и свести ее к одной-единственной пустопорожней фразе типа «убиваем террористов» или «становимся гангстером», то на основании этой фразы можно делать выводы, что первая игра более «моральна», чем вторая? Да-а, ребята, тяжелый случай... Действительно, ну разве могу я всерьез спорить с тем, что сюжет *GTA III* – т.е. ситуация, в которую он вас помещает, и действия, которые он вам позволяет совершать, – достойны строжайшего порицания? А с другой стороны, я был бы наивен (и непатриотичен!), если бы утверждал, что у хороших ребят в *SOF II* нет никаких причин отстреливать бандитов и террористов.

Но поймите, для НАС все это не имеет ни малейшего значения. И я даже не буду пытаться растолковать вам множество абсолютно бесспорных аспектов геймплея, однозначно делающих *GTA III* суперигрой, – великолепный дизайн, оригинальность, глубина, проработанность, разнообразие и т.д. Для нас – профессионалов игровой индустрии – абсолютно неважно, кого мы убиваем и почему. Для нас важны внутреннее содержание и внешняя презентация продукта.

Именно поэтому холодное и отстраненное изображение актов чистого насилия в *SOF II*, а также его «ультрареалистичная» модель ранений, охватывающая все тело (слова разработчиков!), показались нам чрезмерными – и неважно, насколько это насилие «оправдано идеологически». Да, возможно, в реальной жизни смерть выглядит именно так. Но, знаете, глядя на *SOF II*, я начинаю думать, что важность «реализма» в играх сильно преувеличена.

***

Что касается *GTA III*, то я абсолютно уверен: те, кто больше всего наезжают на эту игру, никогда ее не видели. Потому что она выполнена в настолько комедийно-пародийном стиле и настолько нереалистична, что обвинять ее в аморальности просто глупо. Я, например, при всем желании не могу воспринимать *GTA III* всерьез хотя бы потому, что эта игра САМА СЕБЯ всерьез не воспринимает.

GTA III – это безвредная хулиганская проделка, запретный плод. Играя в нее, ощущаешь радость от того, что ты уже взрослый и можешь позволять себе маленькие слабости. В реальной жизни я очень серьезно отношусь к своим обязанностям – быть, по мере сил, хорошим мужем, отцом, соседом и другом. А в игры я играю, чтобы освободиться и отдохнуть от повседневной рутины, чтобы снять стресс, чтобы на время забыть все, что я знаю о реальной жизни. Я не ищу в играх моральных или духовных ориентиров, равно как не думаю о питательной ценности поедаемого мной вкуснейшего мороженого. Я просто доставляю себе это маленькое удовольствие. Без всякой высокой цели. И стараюсь уравновесить вред от съеденной мной дряни (я ведь прекрасно понимаю, что мое любимое мороженое – страшная дрянь), кушая овощи и морепродукты.

Так что, пожалуйста, не нужно разыгрывать карту «аморальности». Мы сейчас говорим о компьютерных играх, и только о них. Они созданы для развлечения и не имеют никакого отношения к реальной морали. А жизнь нужно изучать с помощью более подходящих средств. Например, телевидения...

Мистер Бредовые Идеи отправляется на две недели на Гавайи, чтобы немного погреть свои кости. Шлите мази от солнечных ожогов для его бледной задницы на адрес:

jeff_green@ziffdavis.com.

ИЛЛЮСТРАЦИЯ МАЙКЛА СПЭКА

COMPUTER GAMING WORLD, Russian Edition

AGE OF MYTHOLOGY • S.T.A.L.K.E.R • KREED

ДЕКАБРЬ • 07(07) 2002